

JOC FULL!



WILDLIFE PARK GOLD EDITION

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2007 13,5 LEI

REVIEW
SUPREME COMMANDER

PREVIEW
GUILD WARS 2

JADE EMPIRE
SPECIAL EDITION



TEST DRIVE UNLIMITED



LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR



... JOACĂ MAUŞII PE MASĂ



DEMO KINGDOM ELEMENTAL ■ RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE ■ SAM & MAX: EPISODE 3&4 ■ SUPREME COMMANDER ■ C&C3: TIBERIUM WAR **MODS** CALENDRA'S LEGACY: A WINTER'S EVE
FILME AGE OF CONAN ■ BATTLEFIELD: BAD COMPANY ■ BIOSHOCK ■ CALL OF JUAREZ **WALLPAPER** MASS EFFECT ■ THE DARKNESS **SCREENSAVER** THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
PATCH BEYOND DIVINITY ■ SUPREME COMMANDER **ANTIVIRUS** KASPERSKY ANTI-VIRUS PERSONAL BETA **FREEWARE** PC TOOLS FIREWALL PLUS **EXTRA** GUMBOY CRAZY FEATURES (VERSIUNE COMPLETA)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

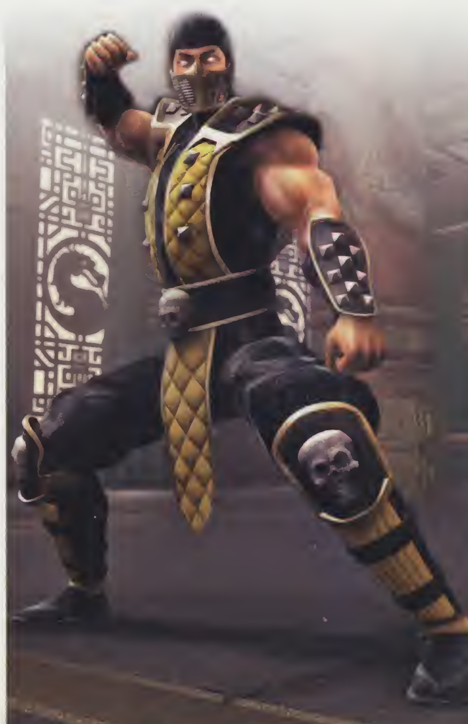
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.



Programul de învechire a parcului de jocuri

O nouă afacere a început să alimenteze tot mai serios bugetele companiilor, vechi și noi, din industria jocurilor video. Este vorba de comercializarea unor titluri vechi, scoase până acum de pe piață, unele dintre ele ajunse între timp „vedete" pe site-urile abandonware. Este adevărat că unele companii obișnuiau să mai lanseze câte o colecție de jocuri clasice, însă diferențele față de situația actuală sunt semnificative. În primul rând, nu renta să produci și să distribui un singur joc, target-ul fiind prea mic pentru investiția făcută. De obicei, jocurile făceau parte dintr-o serie sau aveau în comun un distribuitor sau o platformă. Ce s-a schimbat? Metoda de distribuție este elementul cheie în această afacere. Cele trei console, Xbox 360, PS3 și Wii, prin serviciile lor online, au rolul unui magazin care îți oferă jocuri trecute de a doua tinerețe, la prețuri cuprinse între 5 și 15 euro. Unele jocuri sunt neschimbate, altele au partea grafică refăcută sau le-a fost adăugată opțiunea de multiplayer. Și aici nu vorbim de jocuri preluate de pe una din consolele produse în trecut de Microsoft, Sony sau Nintendo, ci de portări de pe orice platformă existentă în trecut. Vorbim de jocuri al căror gameplay poate determina gamerii să treacă peste partea vizuală sau despre faptul că jocul este cu câțiva ani mai în vârstă ca unii dintre ei. Acum oricine poate să se întoarcă la Mortal Kombat II, Donkey Kong, Worms, Bomberman, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Lemmings sau Doom, acestea fiind doar câteva jocuri din marea listă a clasicilor readuși la viață, listă care se mărește de la o săptămâna la alta. Prețul atractiv și timpul scurt în care se intră în posesia acestor jocuri, un download de câteva minute, sunt de asemenea elemente cheie ale acestui comeback. Succesul acestor jocuri este dovedit și de numărul mare de download-uri. Până la data de 6 martie 2007, doar Microsoft avea 25.000.000 de download-uri înregistrate prin serviciul Xbox Live Arcade, numărul celor care au fost și cumpărate nefiind precizat încă. Ținând cont că Virtual Console - Nintendo și Playstation Store – Sony sunt recent intrate pe piață, iar prin serviciul Live Anywhere se va deschide și piața PC-urilor, deținătorii unor licențe importante ar putea să scoată mai mulți bani decât după lansarea inițială. Gândiți-vă doar la ce are LucasArts de oferit.



■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Jade Empire: Special Edition
2. Destroy All Humans! 2
3. Titan Quest: Immortal Throne



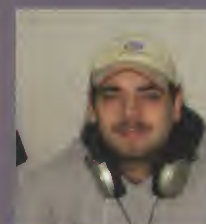
BogdanS
1. Prestigio Digital Multimedia Recorder PMR-701
2. Asus Broadband Router WL-700gE
3. Logitech AudioStation Express



Locke
1. The Lord of the Rings Online
2. Test Drive Unlimited
3. Supreme Commander



Marius
1. Test Drive Unlimited
2. Jade Empire: Special Edition
3. Supreme Commander



Rzarectha
1. Test Drive Unlimited
2. Jade Empire: Special Edition
3. Supreme Commander



KiMO
1. Test Drive Unlimited
2. Infernal
3. Destroy All Humans! 2



Koniec
1. Destroy All Humans! 2
2. Infernal
3. Test Drive Unlimited

cuprins cd/dvd

Demo

Kingdom Elemental
Runaway: The Dream of the Turtle
Sam & Max: Episode 3 - The Mole, The Mob, and The Meatball (DVD)
Sam & Max: Episode 4 - Abe Lincoln Must Die!
Supreme Commander (DVD)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars (DVD)

MODs

Calendra's Cistern (Thief) (DVD)
Calendra's Legacy: A Winter's Eve (Thief 2) (DVD)
Interceptor Speed Mod v2 (Supreme Commander)

Filme

Age of Conan (DVD)
Battlefield: Bad Company (DVD)
BioShock (DVD)
Calling All Cars (DVD)
Call of Juarez (DVD)
Conan The Barbarian (DVD)
Dark Sector (DVD)
EVE Online: Revelations (DVD)
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
Field Ops (DVD)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Hellboy
Juiced 2: Hot Import Nights
Manhunt 2 (DVD)
MotoGP 2007
MotorStorm (DVD)
Rain (DVD)
Shadowrun (DVD)
Skate (DVD)
Wold in Conflict (DVD)
White Gold (DVD)

Imagini

Collapse
Fantasy Wars
Loki
MotorStorm

Wallpaper

Masseffect
Spider-Man 3
The Darkness
Titan Quest: Immortal Throne
Tomb Raider Anniversary

Screensaver

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Drivere

ATI Catalyst 7.2 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

Patch

Beyond Divinity v1.49 (DVD)
Gothic 3 Autum Texture Pack
Supreme Commander v3189-v3220 (DVD)
The Longest Journey v1.60
Tiger Woods PGA Tour 07 v1.1

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 6.0.2.671 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.3.6.1001 Beta (DVD)
jetAudio 7.0 Beta 1 (DVD)
PC Tools Firewall Plus 1.0.0.10
Royale Noir Theme for WinXP 1.46
Winamp 5 Full 5.33 Final
WinPatrol 11.1.2007 Final

Shareware

Easy CD Ripper 2.39
HS CleanDisk Pro 5.52
Keyboard Maniac 4.23 (DVD)

EXTRA

Gumboy Crazy Features (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

Joc Full!!!

Wild Life Park: Gold Edition



Un adevărat competitor pentru Zoo Tycoon, Wildlife Park: Gold Edition este pentru mulţi mai bun decât acesta. Fericindu-ne cu un ritm mult mai accelerat de joc, Wildlife Park reuşeşte să pună în sfârşit probleme jucătorilor înrăiţi de tycoon-uri. Cu o perspectivă izometrică 2D, jocul nu are cerinţe nebune de sistem, dar atenţia acordată detaliului va bucura ochii multora. Putem spune Pa! desenelor animate din Zoo Tycoon şi Uaa! imaginilor ceva mai realiste din Wildlife Park: Gold Edition.

APRILIE 2007



VAMPIRII SE CALCĂ PE PICIOARE

Cu puțin timp înainte de finalizare, adventure RPG-ul Vampyre Story a fost rebotezat de slovacii de la Mayhem Studios cu numele de Vampire World. Motivul? Dorința de a evita o eventuală confuzie cu „A Vampyre Story", un adventure point and click produs de Autumn Moon Entertainment, companie înființată de mai mulți foști angajați LucasArts. Întrebarea mea este: ce au crezut că o să facă diferența, A-ul de la început sau i-ul din Vampire? Bine că nu s-au prins după lansare.



BIOSHOCK ÎN 21 AUGUST

După ce 2K Games anunțase că jocul se va lansa în prima parte a anului 2007, se pare că s-a schimbat modificarea. Deși nu scrie „amânat" cu litere mari, totuși despre asta este vorba. Bioshock vine mai târziu decât ne așteptam, însă, spre deosebire de altele, măcar vine. Și oricum, cât mai e până în 21 august...





WINDCHASER, ANUNȚAT

Za jermăns, dtp entertainment pe post de publisher și Chimera Entertainment în rolul producătorului, au dat sfoară-n lume că prima parte a anului 2008 ne va prinde în fața unui nou RTT, a cărui acțiune va avea loc, nu în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, ci într-un univers fantasy numit Ensai. Jocul ne pune în rolul conducătorului uneia din ghildele din Ensai, cu baza pe o corabie zburătoare. De aici vom recruta oameni și ne vom pregăti armata pentru a face față unui război religios ce amenință Ensaiul. Cu siguranță, un titlu de urmărit.

DOAR CONAN

De când Funcom a luat-o pe calea cea bună cu Age of Conan - Hyborian Adventures, numele barbarului îmi trezește un interes deosebit. De data aceasta, este vorba despre un alt joc, numit simplu Conan, un action adventure care folosește totuși atmosfera acestui univers. Accentul va fi pus pe un sistem de luptă bine dezvoltat care ne permite să folosim o multitudine de arme, lovituri și combo-uri pentru a răpune inamicii. Rezultat al colaborării dintre THQ și Paradox Entertainment, deținători ai licenței pe scrierile lui Robert E. Howard, Conan este anunțat ca fiind un next-gen veritabil care își va face debutul pe PS3 și Xbox 360 la începutul anului viitor. Aștept.vești.PC.stop.









JUICED, HOT IMPORT NIGHTS

Poate pentru a demonstra că se poate şi mai bine, poate pentru că ei au fost mulţumiţi de prima parte sau poate pentru că un joc slab nu echivalează întotdeauna cu un eşec în încasări, THQ ne mai tentează cu un titlu Juiced, Hot Import Nights. Folosind ingredientele: curse de stradă, tuning, skill-uri pentru şoferi şi, bineînţeles, satisfacţia câştigurilor din pariuri, Juiced 2: HIN merge în continuare pe drumul deschis de NFS: Underground.

SO BLONDE

Cu o alegere sugestivă pentru numele jocului, So Blonde va capta cu siguranţă interesul celor aflaţi mereu în căutarea prospeţimii în jocuri. So Blonde, o producţie franceză Wizarbox, distribuită de nemţii de la Anaconda, ne aduce în prim plan povestea unei tinere americance, de 17 anişori împliniţi, nevoită să suporte chinurile unei croaziere pe Atlantic, alături de părinţii ei, nişte cheflii care au găsit de cuviinţă să o târască şi pe asta mică după ei la aniversarea cu numărul ţ a căsătoriei lor. Una peste alta, timpul trece, uraganul apare, croaziera se termină brusc şi domnişoara Sunny Blonde, au aranjat-o pe viaţă cu numele acesta, se trezeşte singură pe o plajă superbă, întâmpinând dificultăţi serioase în încercarea de a-şi aminti ceva. Probabil până aici nu i s-a părut nimic neobişnuit. Problema cea mai mare este că, nu se ştie cum, fata noastră a călătorit puţin şi în timp, exact cât să faciliteze intrarea piraţilor în scenă. De aici, cu siguranţă că imaginaţia poate dezvolta o mulţime de scenarii, începând cu modul în care Sunny şi-a sărbătorit majoratul alături de vânjoşii piraţi. Trebuie spus că jocul nu este 18+. Mai multe detalii, după lansarea jocului, nu mai devreme de noiembrie 2007.







MMO PE UNREAL 3

Hi-Rez Studios, companie înfiinţată în 2005, a anunţat primul său proiect, un mission-based action MMORPG pe nume Global Agenda. Partea interesantă este că băieţii de la Hi-Rez şi-au pregătit un debut în forţă, jocul de faţă fiind realizat cu minunatul engine Unreal 3. Acţiunea are loc într-un viitor apropiat al spionajului şi al misiunilor sub acoperire. Action-ul se va combina cu evoluţia RPG-istică a personajelor, ne vom putea crea agenţii şi vom putea recruta alţi jucători. Jocul se află în producţie de doi ani, iar o dată de lansare nu a fost încă făcută publică. Nu sună rău deloc.

SHREK RE-RE-LOADED

Aşteptată cu sufletul la gură, a treia aventură a căpcăunului Shrek vine în luna mai peste gamerii din lumea întreagă. În „Shrek the Third" jucătorii vor fi purtaţi într-o călătorie epică, în care au o misiune extrem de importantă. Să salveze Far Far Away de tirania celui cunoscut sub numele de Prince Charming. Fiona, Donkey, Puss-in-Boots şi căpcăunul verzui sunt câteva dintre personajele cu care vom ataca povestea plină de umor, care, cel puţin pe marile ecrane, a avut un succes nebun. Ca orice joc „popular", şi Shrek the Third a fost pregătit de trei producători diferiţi pentru ca cei de la Activision să-l poată lansa pe… here we go… DS, GBA, PC, PS2, PSP, Wii şi X360.





CONAN PE DIRECTX 10

Age of Conan, unul dintre cele mai aşteptate MMORPG-uri ale momentului, a arătat la GDC în ce mod va profita de funcţiile DirectX 10. Aparent, nu există



diferenţe, însă cu puţină atenţie se pot observa. În primul rând, perspectiva nu mai este un bitmap frumos, ci sunt chiar obiecte 3D pline de detaliu. Datorită noilor funcţii,



detaliile de background vor putea fi renderizate cu pierderi mai mici de performanţă. De asemenea, se poate observa un bump-mapping mai proeminent care, încet, încet se apropie de foto-realism. Părerea mea este că va mai dura un an până când vor apărea jocuri cu suport serios pentru DirectX 10 şi cam tot atât până când ne vom permite sistemele care să le şi ducă.

GEARS OF WAR PE PC



Ştiam cu toţii că va exista o versiune Gears of War pentru PC, însă unele amănunte nu cred că au ajuns încă la urechile voastre. Spre exemplu, Mark Rein de la Epic Games susţinea că va trece cel puţin un an până când o versiune pentru PC va fi funcţională, din cauza „diferenţelor de tehnologie"... Sunt curios la ce diferenţe se referea, având în vedere similarităţile hardware dintre Xbox 360 şi PC. Cert este că am fost anunţaţi că Epic lucrează la conversie, ceea ce înseamnă că va fi gata mult mai repede decât a declarat Mark. Probabil că brusc diferenţele tehnologice au fost depăşite cu succes. Pentru noi, sunt veşti foarte bune de fapt. Fiţi siguri că vom reveni şi cu alte amănunte.



FILM JAGGED ALLIANCE

Moda e modă, e clar. După ce o mulţime de jocuri au fost deja ecranizate, un subiect atât de a la „Jean Claude" sau „Seagalic" era imposibil să nu ajungă pe ecrane. Astfel, Strategy First a anunţat că a semnat un parteneriat cu compania de film Union Entertainment pentru a produce un film bazat pe celebrul joc. După cum ştiţi, Jagged Alliance este povestea unui grup de mercenari, compus din cei mai buni membri ai Alianţei Internaţionale a Mercenarilor şi care întotdeauna vor lucra pentru cel care plăteşte cel mai mult. Sunt curios care va fi distribuţia.

WIKIA INC. VS. GOOGLE



După cum probabil ştiţi, lupta pentru dominaţie în materie de motoare de căutare se dă între doi giganţi, Google şi Yahoo!. Deocamdată, Google conduce detaşat, mai ales datorită potenţialului inovator al companiei, care se reflectă foarte bine în politica sa internă. Dar iată că piaţa se va aglomera, ceea ce nu poate să fie decât benefic pe termen lung. Unul dintre creatorii şi actualii deţinători ai site-ului Wikipedia, Jimmy Walles, a anunţat că intenţionează să lanseze pe piaţă un nou site de căutare. Desigur, la prima vedere, Google nu are de ce să se teamă prea tare de concurenţă. Însă, pe termen lung, din cauza faptului că lumea îşi pierde încrederea treptat în cele două companii principale din domeniu (deoarece li s-a impus să divulge date confidenţiale unor instituţii americane), lucrurile s-ar putea să se schimbe. Ţinând cont de succesul Wikipedia, e posibil ca şi calitatea noului produs de la Wikia Inc. să fie pe măsură.

CONCURS LEVEL ŞI GameShop.ro

Câştigă unul dintre cele 10 carduri Club Gameshop.ro*



Care va fi nivelul maxim pe care îl poți atinge în The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar?

- a. 60 ☐
- b. 70 ☐
- c. 50 ☐

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar din secțiunea Special a acestui număr al revistei.

* Cardul de membru al Clubului GameShop.ro îți oferă:

- 10% reducere la orice comandă de produs cu „Preț special membri Club GameShop.ro"
- Transport gratuit la orice comandă peste 29,9 lei!
- Prioritate absolută la toate precomenzile!

Nume, prenume ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2007.

O CASCĂ PENTRU GÂNDURI

O companie nou-fondată, Emotiv, a anunțat cu ocazia Games Developers Conference un produs cu totul inedit. Este vorba despre o cască în aparență de biciclist, care îi va permite posesorului să interacționeze cu PC-ul sau consola prin intermediul gândurilor. Denumită Project Epoc, casca foloseşte un sistem de detecție a impulsurilor electrice din creier, asemănător cu cel utilizat în medicină, pe electro-encefalografe. Calculatoarele vor fi echipate cu un Emotiv Development Kit, care va conecta casca cu trei programe software diferite: Expressive pentru analiza reacțiilor faciale, Affectiv pentru stările emoționale şi Cognitiv, care va detecta gândurile. Aparent, acest sistem va fi capabil să facă diferența între gânduri de genul „sus", „jos" sau „înainte". Emotiv declară că acest sistem va fi pus la dispoziția consumatorilor în anul 2008 şi este în primul rând dezvoltat pentru industria jocurilor. Desigur, producătorii au luat în calcul şi posibilitatea de a aplica tehnologia în medicină, securitate, respectiv oriunde va fi nevoie de un cititor de gânduri.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Ce înseamnă să știi cum să faci hype în jurul unui joc... să ai oameni de marketing care să știe cum să țină prostimea cu sufletul la gură... să fii în stare să faci niște oameni perfect normali ca, la o bere, în loc să discute despre gagici/bere/schi sau, în cel mai rău caz, despre WoW, să vorbească despre cum o să fie Warhammer Online: Age of Reckoning.

Ei bine, Mythic Entertainement sunt experți în acest lucru și, odată cu lansarea unor imagini noi, ne mai aruncă și nouă câte o fărâmă despre cum va fi. Iată că acum ne povestesc despre o nouă clasă de luptători, numită zealot. Fiind în esență în spellcaster, zealot-ul se folosește de totemuri și de simboluri drăceşti pentru a distruge tot ce îi stă în cale. Un adevărat adept al haosului, zealot-ul va fi un adversar demn de cei care vor încerca să îi aibă alături pe zeii luminii, dar lupta va fi grea.

Tare îmi e milă că acest personaj aduce mult de tot cu ceva deja cunoscut, dar tot ce putem spune în fața sa este WOW! Doar WoW!



SPACE FORCE – ROGUE UNIVERSE

Cine vrea universul din EVE Online ca single player? Ăla eu, ăla eu... ghinion, nu se poate. Dar JoWooD vine cu soluția salvatoare: Space Force – Rogue Universe. Spun JoWooD ca să nu spun Provox Games. Joculețul acesta se vrea a fi un super simulator spațial, o busculadă de comerț şi cafteală, aventură şi dispreț pentru lege. Dacă v-ați plictisit să vă uitați la stele înainte de culcare şi să oftați cu jale după ele, aşteptați Space Force – Rogue Universe. Dintotdeauna m-am ofticat de moarte că nu pot scrie cu efecte sonore. Tipul care face prezentările de filme pe HBO era perfect pentru a spune titlul cu emfază. Oricum, înapoi la oile noastre. Markus Reutner, Product Manager al JoWooD Productions, ne spune că nu trebuie să ne speriem de nişte cerințe de sistem mari cât casa pentru acest joc, deoarece el va avea nevoie pentru a rula la detalii maxime doar de un sistem moderat ca performanțe. Sper ca acest lucru să nu implice că jocul este şi el doar moderat de bun. Oricum, rezultatul final îl vom vedea în toamna acestui an.

NVIDIA PREZINTĂ CEA MAI AVANSATĂ PLATFORMĂ DE DEZVOLTARE DE JOCURI DIN LUME

După ce a oferit driver-ele certificate WHQL pentru Microsoft DirectX 10 şi kit-ul de testare DirectX 10 de la Microsoft Industria, NVIDIA a lansat o nouă platformă definitivă pentru dezvoltarea avansată de jocuri, menită să le ofere dezvoltatorilor sprijinul în trecerea rapidă către DirectX 10.

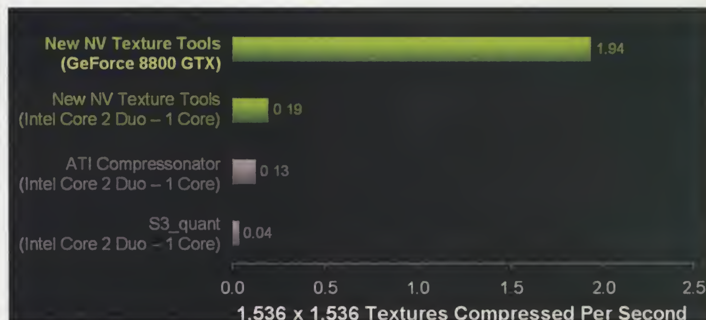


Nucleul acestei platforme este o nouă gamă de dezvoltare care permite crearea şi optimizarea jocurilor inovatoare pe PC concepute pentru DirectX 10. Noul NVIDIA Developer Toolkit va permite economisirea de timp şi bani în crearea de jocuri ce vor oferi grafică apropiată de realitate. De asemenea, platforma include: plăcile video NVIDIA GeForce din seria a opta, chipset-urile pentru plăci de bază NVIDIA nForce 680 şi DirectX 10. Potrivit celor de la NVIDIA, aceasta este cea mai avansată platformă de dezvoltare de jocuri din lume; ea permite crearea de conţinut inovator de ultimă generaţie ce îi va determina pe utilizatori să îşi regândească aşteptările în materie de realism în jocurile pentru PC.

NVIDIA Developer Toolkit include:

- SDK 10: sample-uri DirectX 10, OpenGL şi CUDA pentru cele mai noi unităţi de procesare grafică.
- Instrumente pentru textură: biblioteci puternice şi plug-in-uri pentru realizarea texturilor – acum cu suport DirectX 10 şi cu o viteză de aproximativ 10 ori mai mare datorită accelerării unităţii de procesare grafică prin intermediul CUDA.
- PerfKit 5: instrumente puternice pentru corectarea şi configurarea aplicaţiilor unităţii de procesare grafică pentru Windows Vista şi DirectX 10 – acum cu shader edit-and-continue, render state modification, customizable graphs and counters şi multe altele.
- ShaderPerf 2: informaţii detaliate despre performanţa shader-ului cu suport pentru noile driver-e.
- FX Composer 2: un mediu de dezvoltare performant pentru cross-platform shader authoring; suport DirectX şi OpenGL cu HLSL, Cg, şi COLLADA FX
- Shader Library: cea mai mare colecţie din lume de shader-e pentru unităţile de procesare grafică, prezentând mai mult de 100 de efecte shader diferite şi suport pentru submisiuni externe.

Cevat Yerli, preşedinte al Crytek, a declarat, „Folosim instrumentele de dezvoltare de la NVIDIA frecvent pentru analize de performanţă, optimizare, shader-e şi testare. Instrumentele de dezvoltare de la



NVIDIA ne-au ajutat să economisim timp şi bani în munca pentru Crysis. Corectarea excepţională, vizualizarea şi setarea capacităţilor acestor instrumente fac din ele o necesitate pentru orice grup de dezvoltare. Mă uimeşte faptul că NVIDIA le oferă gratuit."

„Instrumentele de dezvoltare de la NVIDIA sunt unele dintre cele mai bune din industrie," declară Mark Robinson, director tehnic la Rockstar San Diego. „Folosesc FX Composer în mod regulat pentru a face prototipuri de shader rapid, SDK pentru a dezvolta noi tehnici şi PerfKit pentru analiză detaliată de performanţă şi pentru corectură."

HALO WARS ŞI ÎNCĂ NIMIC DESPRE EL



Nimic nu poate să ne calce mai mult pe nervi decât un joc despre care nu ştim nimic, dar din care se mai scurge câte ceva printre degetele producătorilor. Microsoft nu scoate doar un joc cu pac-pac prin universul Halo, ci şi o strategie fantastică. Acum, misterul stă în faptul că despre joc nu se ştie NIMIC, dar Ensemble Studios a făcut o pagină de net frumoasă, cu câteva imagini din care nu se înţelege mai nimic, dar frumoase. Aşa că uitaţi-vă şi voi la ele, daţi-vă cu părerea ce ar putea să însemne şi, dacă aveţi vreun tătic care lucrează la ei, trimiteţi-ne hardul lui cu tot ce conţine. Site-ul jocului este www.halowars.com, pe care va trebui de acum încolo să îl ţinem sub observaţie, pentru ca nu cumva să pierdem detalii despre un nou Starcraft.



VORBEŞTE CU WII

Wii™

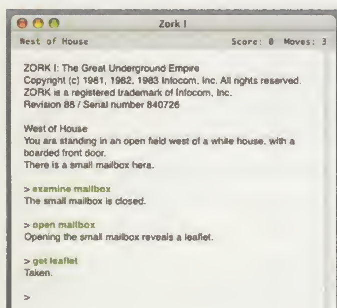
Din multitudinea de zvonuri care circulă pe internet, am mai desprins unul. Este vorba despre faptul că celebra consolă s-ar putea să primească în curând un microfon. Pe lângă asta, o serie de jocuri ciudate care vor folosi acel microfon sunt în producţie. Ce înseamnă asta? Că în curând nu numai că vă veţi sparge capul şi rupe mâinile din cauza mobilierului din casă în timp ce jucaţi, dar veţi rămâne şi fără voce datorită live-chat-ului. Da, aţi auzit bine, live chat. În fine îi veţi putea auzi şi pe alţii spărgându-şi capetele şi rupându-şi mâinile. Asta dacă zvonurile se confirmă. Pe de altă parte, Gamespy a sărit repede călare pe piaţă şi a spus că va oferi suport full producătorilor care se aliniază pe dunga continuă a trendului Live Wii. Să le fie de bine.

SE VOR LANSA — APRILIE 2007

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
Monster Madness	SouthPeak
Alone in the Dark	Atari
Hospital Tycoon	Deep Red Games
Paradise City	Focus Home Interactive
City of Heroes/City of Villains - Issue 9 Breakthrough	NCsoft
Overclocked	dtp
German Street Racing	XIDER
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft
Ankh - Heart of Osiris	XIDER

CELE MAI BUNE 10 JOCURI ALE TUTUROR TIMPURILOR

Henry Lowood, custode al Science and Technology Collections de la Universitatea Stanford, a început în 1998 să conserve atât jocuri video, cât şi obiecte care aveau legătură cu jocurile video. Evident, lumea s-a uitat la vremea respectivă cu ochi critici, însă iată că ideea sa că aceste colecţii vor deveni importante a fost pe deplin răsplătită la Games Developers Conference-ul de anul acesta. Împreună cu alţi patru asistenţi de-ai săi, Warren Spector, Steve Meretzky, Matteo Bittantişi Christopher Grant, a întocmit pe baza datelor istorice o listă cu cele mai valoroase jocuri din istorie. În ordine, acestea sunt:



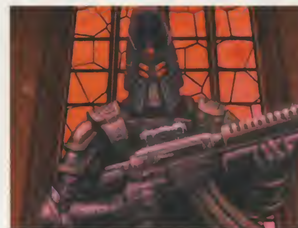
1 Spacewar! (1962)
2 Star Raiders (1979)
3 Zork (1980)
4 Tetris (1985)
5 SimCity (1989)
6 Super Mario Bros. 3 (1990)
7 Civilization I/II (1991)
8 Doom (1993)
9 Warcraft series (beginning 1994)
10 Sensible World of Soccer (1994)

Normal, lista mai poate fi ajustată pe aici, pe-acolo, dar eu sunt de acord cu ea. Toate aceste jocuri au reprezentat începuturile de gen, scheletul pe care sunt construite majoritatea producţiilor din ziua de azi.

C&C 3: TIBERIUM WARS INTERZIS ÎN GERMANIA



Electronic Arts a anunţat că mult anunţatul său titlu a fost refuzat de către Germania, din cauza conţinutului său violent. Este vorba despre milioane de oameni mici care mor striviţi de sute de vehicule mari, iar inimile nemţeşti nu pot suporta aşa ceva. Pentru ei Nekermanul, jocurile cu trenuleţe şi curăţenia sunt mult mai recomandate. Sunt curios cum de nu s-a făcut încă un joc în care să poţi exersa ajungerea la ore fixe şi efectuarea din oră în oră a unor susţinute şi democratice exerciţii de curăţenie. Hmm... cred că înţeleg. Jocul ar fi interzis de toate ţările, exceptând Austria şi Germania. Oricum, Electronic Arts susţine că asta nu are nicio importanţă pentru ei şi că jocul va fi distribuit în special în ţările vecine Germaniei (mai glumim şi noi). Interesant este faptul că



Germania a decis să interzică jocul în condiţiile în care alte ţări mai puritane nu au făcut-o. Totuşi, nu este primul joc care a fost refuzat în zonă. Carmageddon a trebuit să fie modificat special pentru ei, iar Gears of War a fost şi el interzis. Se duce lumea de râpă...

LEVEL TOP 10

MARTIE 2007

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**104**
2. Gothic 3	**64**
3. World of Warcraft	**60**
4. Medieval II: Total War	38
5. Neverwinter Nights 2	26
6. UFO: Afterlight	20
7. Football Manager 2007	15
8. Pro Evolution Soccer 6	12
9. Race - The WTCC Game	10
10. Beer Tycoon	7

MAGIC The Gathering

Structura şi dinamica unei ture



Bine v-am regăsit! Luna aceasta o să discutăm despre ceva un pic mai tehnic şi mai concret decât lucrurile despre care am vorbit până acum, respectiv elementele unei ture dintr-un joc de MTG, privite în succesiunea lor, precum şi despre stack.

Stack-ul este unul dintre conceptele fundamentale ale jocului. Este acea zonă în care vrăjile şi abilităţile aşteaptă să se rezolve, adică să-şi producă rezultatul. Atunci când un jucător castează o vrajă sau foloseşte o abilitate, efectul acesteia nu se produce imediat, ci vraja sau abilitatea se pun mai întâi pe stack. Apoi, acelaşi jucător (să-i spunem A) poate să joace şi alte vrăji sau abilităţi sau să-i dea prioritate adversarului (îl vom numi B). Acesta din urmă poate, la rândul lui, să joace alte vrăji sau abilităţi (cele care se pot juca la viteza de instant, pe tura celuilalt) care se vor pune pe stack peste cele jucate de A. Atunci când A şi B îşi dau prioritate unul altuia fără să mai joace nimic, stack-ul începe să se rezolve. Astfel, ultima carte jucată de oricare dintre cei doi va fi prima al cărei efect se va produce şi tot aşa până când toate vrăjile sau abilităţile îşi produc efectele. Pentru aceia dintre voi care studiază informatica, stack-ul este sinonim cu principiul stivei (last in, first out). Anumite cărţi sau acţiuni nu folosesc stack-ul – jucătorul care pune un land pe masă, care tapează pentru mana sau care beneficiază de anumite efecte (static abilities) nu foloseşte stack-ul când face aceste lucruri.

Fiecare tură constă în cinci faze succesive, fiecare fază cuprinzând câţiva paşi. Prima este ***faza de început***, care include trei paşi – untap (în această etapă jucătorul nu poate face altceva decât să detapeze land-uri sau creaturi), upkeep (prima etapă în care jucătorii pot juca instant-uri sau abilităţi) şi draw (jucătorul activ trage o carte).

A doua fază este Main Phase. O tură are două Main Phase, aceasta fiind prima dintre ele. În această fază nu există paşi predefiniţi, jucătorul activ putând să pună land-uri, să joace creaturi, sorceries, artefacte sau enchantment-uri.





Cea de-a treia fază este cea de combat. Aceasta cuprinde cinci paşi: etapa de început (se pot folosi instant-uri sau abilităţi de către ambii jucători, premergătoare luptei propriu-zise dintre creaturile lor), declararea attacker-ilor (jucătorul activ declară cu ce creaturi va ataca), declararea blocker-ilor (jucătorul pasiv declară cu ce creaturi va bloca), etapa damage-ului (este etapa în care se calculează concret damage-ul dat şi primit de fiecare creatură şi se joacă, de obicei, vrăji sau abilităţi care acţionează asupra acestui damage – vrăji care dau damage gen Shock sau abilităţi care previn damage cum ar fi Master Healer) şi etapa de final (în care se mai pot juca alte vrăji sau abilităţi).

A patra fază coincide cu a doua Main Phase. Jucătorul activ poate din nou să joace land, dacă nu a făcut-o deja, să summoneze creaturi sau orice altceva.

Ultima fază este cea de final şi constă în doi paşi succesivi: end of turn (se pot juca instant-uri sau abilităţi) şi cleanup step (jucătorul care are mai mult de şapte cărţi în mână va decarta până va ajunge la şapte cărţi, damage-ul de pe creaturi este îndepărtat şi se încheie toate efectele „until end of turn"; de asemenea, în această fază nu se mai pot juca instant-uri sau abilităţi.)

Luna viitoare sper să am ocazia să vă povestesc despre primele event-uri Planar Chaos din România, care la ora la care voi citiţi acest articol s-au desfăşurat deja la Timişoara şi Bucureşti. Deja cele două comunităţi cresc şi se consolidează, motiv în plus să îi invit încă o dată pe cei interesaţi de MTG să ni se alăture.

■ **Alexandru POTLOG**

Sunt sigur că mulți dintre voi se întreabă ce este File de Poveste. Ei bine, LEVEL împreună cu Gameshop.ro s-au gândit să vă dea posibilitatea de a vă exprima. Cu alte cuvinte, dacă până acum noi v-am scris tot felul de lucruri despre World of Warcraft, poate că e timpul să ne scrieți și voi. Vrem să auzim părerile voastre, să cunoaștem experiențele voastre, pentru că sunt sigur că aveți o tolbă întreagă de lucruri interesante de împărtășit.

Un al doilea scop urmărit este acela de a aduna la un loc comunitatea românească de jucători de WoW. Asta înseamnă că dacă faceți parte sau conduceți o ghildă de români sau cu mulți români, aceasta este pagina unde o puteți prezenta și, până la urmă, din partea noastră puteți chiar să îi faceți publicitate. Vrem să vă cunoaștem, să știm pe ce servere jucați astfel încât să fim într-adevăr în contact direct și nu unilateral, ca până acum.

Modul de a apărea aici este foarte simplu. Va trebui să trimiteți pe adresa de e-mail wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pentru clarificare, aveți mai jos un exemplu.

Vă așteptăm scrisorile cu nerăbdare!

World of Warcraft
File de Poveste



Caracter: Robohaiduc
Server: Frostwhisper
Ghildă: Club Iasomie
Funcție: Officer



Căutați de multă vreme un loc unde să vi se vorbească și altfel decât „how are u", „Gimme gold Plix!!!111", „U are 1 1d107"?. Vreți să nu mai urle nordicul de 13 ani și 2 metri cu personaj gnome că ați făcut un „bad pulling"? Vrei să nu vă mai simțiți ca un muncitor pe șantierele din Londra când ghilda vă cere să fiți la 12.25 fix la intrare în MC? Noi vă oferim asta!!!

JOIN CLUB IASOMIE!!!!

Bem, mâncăm și ne distrăm ca românii. Urlăm unii la alții ca românii. „Chat-uim" românește și „raid-uim" românește. Noi suntem cei pe care îi căutați. Ochi pentru ochi și epixx-uri pentru raiduri.

Club Iasomie este o ghildă alcătuită din peste 25 de români activi fără ALT-uri, unde veți fi primiți cu pâine și sare, scandal și bătaie. Guild chat-ul este exclusiv în limba română. Avem Guild Bank, sistem Suicide Yourself pentru looting-ul de raid și programe speciale de grinding, autorizate, în zone deja momite ca să se adune mobii. Avem experiență și bani. Vă oferim ajutor încă de la început. Fiecare nou membru va primi o sumă de gold echivalentă cu nivelul pe care îl are. Avem până și custom ranks – Haiduc-Șef, Vice-Haiduc, Haiduc, Haiducel și Hai-Dispari pentru noii veniți. Nu ezitați!

Ofertă de recrutare pe perioadă limitată. Join now or never!

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

First Impressions

Şi din Mordor cobora Nazgulu' cu ceata sa (de netrebnici)...

Ca să încep pe un ton mai puţin prietenos, atât eu, cât şi o parte semnificativă dintre colegii mei am ajuns la saturaţie în ceea ce priveşte subiectul Tolkien. Am văzut filmele, am citit cărţile şi am jucat întreaga pleiadă de jocuri care au apărut. După apariţia celui de-al doilea film, The Two Towers, parcă a înnebunit toată media. Însă am impresia că sumele de bani care au fost cheltuite pe marketing au atins cote extreme, lucru care, în sfârşit, a calmat spiritele întreprinzătorilor. Normal, trebuiau să apară şi întârziaţii, că fără ei nu se poate. Middle Earth Online, al cărui anunţ a picat exact în mijlocul nebuniei, a înflăcărat spiritele, însă nu a avut finalitate, aşa că încet, încet a fost dat uitării. De menţionat că asta se întâmpla în 2002 şi deţinătorul licenţei era Vivendi Universal Games, iar distribuitor Blizzard. După circa doi ani, brusc, din neant, a apărut un nou titlu – The Lord of The Rings Online (LOTRO). Legătura cu Middle Earth există, datorită developerului, Turbine Entertainment, comun celor două titluri.

Industria asta...

Aşadar, iniţial licenţa Tolkien a fost deţinută de VU Games. E imposibil să nu facem legătura între faptul că în 2002 se pregătea intens lansarea lui World of Warcraft(WoW) şi că Middle Earth Online se simţea dat la o parte. În acelaşi timp însă, Vivendi Universal era într-o gaură financiară destul de mare şi numai o minune îl mai putea salva. Aşa că tind să cred că a fost vorba de o alegere, între World of Warcraft, care era aproape de lansare, şi Middle Earth Online, la care Turbine abia începea producţia. A ales bine, VU Games a scăpat de datorii, iar licenţa Tolkien s-a transferat producătorului, Turbine Entertainment, care nu mai avea acum altceva de făcut decât să caute distribuitori. Aşadar, în SUA LOTRO va fi distribuit de Midway, iar în Europa de Codemasters. Trebuie menţionat că Turbine Entertainment are două mari titluri în buzunar, Acheron's Call şi D&D Online Stormreach. Aşadar nu sunt nişte necunoscuţi, ba din contră, sunt printre primii care au scos un joc online pe piaţă. Ar fi interesant ca toată experienţa aceasta acumulată să explodeze într-un joc ca LOTR Online. Acum, eu am jucat beta-ul cam o lună, timp în care am renunţat complet la World of Warcraft. Normal, asta nu înseamnă că WoW e mai slab, ci că am avut o alternativă.

Universul tolkian

Dacă ar fi să facem o comparaţie, e clar că unul dintre avantajele de start ale unui joc în universul tolkian este reprezentat tocmai de dimensiunile acestuia. Middle Earth nu este un loc tocmai mărunţel, ci ditamai continentul, foarte variat ca faună, relief şi istorie. Lucrul acesta le permite unor producători cu multă imaginaţie şi saturaţi de

The Lord of the Rings Online™ Shadows of Angmar™

cunoştinţe să dea naştere unui univers virtual nelimitat ca posibilităţi. Evident, nu chiar nelimitat din cauza unor factori de natură tehnică. Însă, totuşi, având o asemenea sursă de inspiraţie, atât de bine ordonată din toate punctele de vedere, e clar că rezultatul e greu să fie prost dacă urmăreşti cele trei reguli ale succesului unui MMORPG - Accesibilitate, Fun şi Conţinut. Majoritatea MMOG-urilor actuale sunt construite pe baza unor universuri „artificiale" create pentru joc. Mai puţin poate D&D Online: Stormreach (care din păcate are probleme în materie de accesibilitate şi fun). Chiar şi Warcraft este în sine un univers parţial artificial de unde au apărut şi majoritatea problemelor legate de completa confuzie din jurul storyline-ului din WoW. În cazul lui LOTRO, ambiguitatea nu este o problemă, atâta timp cât se ţine cont de aspectul cronologic. Însă cum să ţii cont de timp în lumea statică 3D a unui MMOG care nu evoluează fizic şi nu se schimbă?! Probabil există mai multe posibilităţi, însă cele mai evidente sunt două dintre ele. Prima este modelul World of Warcraft, unde se creează o „atmosferă" statică, un univers „între evenimente", unde tu încerci să evoluezi pe scara „socială", în nivel mai exact. Odată la jumătate de an mai apare un patch cu un eveniment mai deosebit, care nu schimbă de fapt cu nimic universul şi cu atât mai puţin istoria. Al doilea model este cel în care creezi o evoluţie temporală individuală. Acest model a fost abordat de către Turbine pentru LOTRO, unde mergi oarecum în paralel cu evenimentele din trilogia atât de cunoscută şi din când în când iei parte sau asişti la povestea atât de cunoscută a inelului. Acest lucru îţi dă intens senzaţia că faci parte din lume, din poveste şi simţi într-adevăr că ceva se schimbă odată ce dobândeşti câteva niveluri. Deşi lumea e la fel de statică, totuşi senzaţia pe care o ai este că evoluează şi că depinde de tine ce se va întâmpla în viitor. Acesta e un lucru pe care din păcate Blizzard


The Shire...

nu a reuşit să-l realizeze. Nu aducem aici în discuţie modelul ideal de lume care evoluează la propriu în funcţie de acţiunile jucătorilor, Eve Online. Însă, relativ la ce spuneam mai devreme, Eve este Fun, are Conţinut, dar nu este foarte Accesibil.

Ca prin Inel

E bine de ţinut minte că articolul de faţă este doar o impresie asupra LOTRO şi în nici un caz un review. La momentul redactării, o serie de lucruri nu erau implementate. Bug-uri normal că existau, însă numărul lor a fost mai scăzut decât mă aşteptam. Însă am prins foarte bine ideea de bază, jocul fiind perfect jucabil. La fel cum spuneau cei de pe Gamespot, LOTRO este primul joc care se anunţă într-adevăr mai bun decât World of Warcraft, nu pentru că ar fi original şi ar veni cu o reţetă complet nouă, ci pentru că preia modelul WoW şi îmbunătăţeşte în acele locuri unde este nevoie. Evident, nu cred că îmbunătăţeşte peste tot unde ar trebui, dar cel puţin încearcă. Acum să nu cumva să înţelegeţi că LOTRO este o clonă de WoW pentru că nu e. La fel ca şi Blizzard, Turbine a preluat lucrurile bune din MMORPG-urile orei şi le-a implementat cât mai bine posibil. La un moment dat, vorbeam pe un ton de acuză când spuneam că Blizz au făcut acelaşi lucru. Însă se pare că a devenit o practică perfect viabilă şi profitabilă. E clar că lipsa de scrupule poate fi trecută cu vederea când e vorba de câştiguri. Însă, pe de altă parte, şi noi, jucătorii din ziua de azi, câştigăm la capitolul calitate, ceea ce ne aduce în situaţia de a nu-i mai pune la zid pe developeri, deoarece „schimbul" de experienţă este reciproc avantajos. Cred că e timpul să aruncăm o privire asupra sistemului de joc de care tot vorbesc aici.

Stilul Inelar...

Ceea ce m-a frapat încă de la început în LOTRO este lipsa facţiunilor. Cu alte cuvinte, jocul permite crearea exclusiv a unor personaje „bune" şi dă posibilitatea de a face parte de la început din tagma nimicitorilor goblinoizi sau arachnoidici. Totuşi, e vorba de o faţadă, deoarece PVP-ul există şi nu intrafacţional cum aţi crede, ci chiar cu facţiunea opusă... E clar că mă contrazic, însă



Ce să vezi? În curtea mea, Nazgulu' se enerva...


Petiţie rezolvată de către ACEL Gamemaster la două minute după ce am creat-o

nu e chiar aşa. Dacă la început eşti forţat să-ţi alegi un erou „alb", la level 10 ai posibilitatea de a-ţi crea „the evil twin" sau, cum îi spun ei, un Player Monster. Vei fi automat teleportat într-o zonă specială care este dedicată PVP-ului, unde vei avea o altă viaţă, la fel de interesantă. În această formă vei avea satisfacţia de a-i curăţa pe toţi acei eroi ai Middle Earth-ului care te calcă pe bătături cu pălăriile şi pelerinele lor şmechereşti. Vei fi direct la nivelul maxim, adică 50, aproape pe picior de egalitate cu adversarii. De menţionat că în forma „evil" nu mai câştigi experienţă, ci un anumit tip de puncte pe care le poţi folosi pentru a-ţi cumpăra skill-uri şi a face upgrade-uri la cele existente. Normal, aceste Fate Points nu au nicio valoare atunci când sunteţi în formă normală. PVP-ul este un pic mai complicat decât l-am descris aici şi, în opinia mea, o opţiune originală în condiţiile în care producătorii nu aveau prea multe alternative. Normal, aveţi în orice formă posibilitatea duelului. Mai departe, prea multe de spus nu sunt referitor la quest-uri şi stil de joc deoarece acestea se vor mai schimba. Stilul gameplay-ului este destul de similar cu cel din WoW, însă a primit unele retuşuri care vor fi menţionate în review. Pe de altă parte, clasele nu au prea multe în comun cu cele din WoW. Se vede că au fost gândite şi create pentru a avea o legătură cât mai strânsă cu universul din care fac parte. De fapt, deşi unele lucruri sunt foarte evident copiate din WoW, se simte că au primit nişte retuşuri care nu-ţi dau impresia de deja-vu. Spre exemplu, crafting-ul are un model destul de diferit. Meserii sunt foarte multe, însă nu ţi le poţi alege tu pe cele pe care le doreşti. Ai dreptul la trei, care sunt împărţite de domenii de activitate. Tu ai dreptul să înveţi un singur domeniu de activitate alcătuit din trei meserii. Spre exemplu, să presupunem că alegi să fii Historian. Vei primi meseria de Scholar, cu care cauţi prin ruine după relicve şi creezi tot felul de scroll-uri şi enchant-uri. Apoi o vei mai primi pe cea de Weaponsmith ca să poţi crea armele despre care afli din scroll-urile pe care le creezi. A treia e cam de umplutură, cea de cooking. De menţionat că aici toate meseriile au valoare şi creezi într-adevăr lucruri folositoare. Un element interesant este că la fiecare item creat există posibilitatea de „critical", adică ai anumite şanse, pe care le poţi chiar creşte folosind item-uri suplimentare în procesul de fabricaţie, de a crea un item special, chiar unic sau epic. Evident, mai sunt şi alte aspecte… dar să nu spunem chiar totul acum.


Luptă de partea facţiunii opuse

... Inelar

Ceea ce am admirat însă cel mai mult la LOTRO este engine-ul grafic. Acesta este o versiune a celui din D&D Online: Stormreach, prelucrat şi adaptat pentru a suporta spaţii deschise, precum şi zonarea progresivă (lipsa timpilor de încărcare între zone). Calitatea grafică este excepţională, iar level designul incredibil. Spre exemplu, Old Forest, de care probabil îşi aduc aminte cei care au văzut filmul, este exact la fel de înfiorătoare cum era şi în film. Niciodată nu ştii când un Stejar Elite va sări să te omoare dacă te apropii prea mult de zona lui „intimă". În plus, prima dată când am intrat în Old Forest mi-a luat o oră ca să găsesc ieşirea, deoarece te rătăceşti foarte uşor şi harta nu te ajută prea mult. Noroc că pe un deal, undeva sus, fiinţa care apăruse odată cu lumea, Tom Bombardil, reprezintă o oază de lumină şi bunătate... bla, bla. Măcar prin faţa casei lui trece un drum care te va ghida spre ieşire. Shire-ul este, la fel, o mostră de artă de level design, unde fiecare colţişor a încercat să fie cât mai fidel cărţii. De menţionat că, deşi din punct de vedere grafic, producătorii s-au inspirat din film, zonele şi caracteristicile fiecăreia au fost adânc studiate în cărţile lui Tolkien. De asemenea, quest-urile sunt adaptate universului, iar factorul „absurd" este aproape inexistent... poate eventual clasa numită lore-master. Spre exemplu, quest-urile de start ale hobbiţilor nu prea implică alte lucruri decât ciuperci, prăjituri şi Nosy Hobbits. Permanent trebuie să ai grijă să îi eviţi pe „bârfitori". Definirea identităţii de rasă nu este originală, însă este un pic mai profund realizată decât în WoW. Mi-e greu să vorbesc de părţile negative pe care le-am experimentat pentru că nu am idee care vor rămâne şi care nu. Ce am observat este legat de unele probleme destul de mari în codul de control al Companionilor (Pets) şi tematica muzicală, din cauza căreia atmosfera cam lasă de dorit. Dacă ar fi fost folosită coloana sonoră din film, probabil ar fi fost cu totul altceva... şi nu înţeleg de ce nu au folosit-o. Acest lucru este de fapt singurul element major care aduce WoW în faţă, şi anume atmosfera cu tot ansamblul ei. Ştim foarte bine că în World of Warcraft muzica este un element senzaţional de puternic pentru a te introduce în gameplay. La fel este şi în Eve Online, de unde tragem clar concluzia că, în orice joc în care petreci mai mult de trei ore pe zi şi care este online, coloana sonoră are un rol imens în aprecierea calităţii gameplay-ului. E ciudat cum unii „specialişti" neglijează acest aspect.


Gorgoris, Boss de PVP


O mlaştină în ruine

Către review

Evident, sunt o mulţime de lucruri de analizat aici, însă le vom păstra pentru atunci când jocul va apărea pe piaţă. Chiar dacă la noi sunt o mulţime de sceptici, pot spune că Blizz şi-a găsit un concurent serios, cu care, vrea, nu vrea, va trebui să împartă piaţa. S-au scris şi s-au vorbit multe despre The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, lucru ce deja le-a adus suficiente precomenzi celor de la Codemasters, respectiv Midway, pentru a-şi asigura succesul. Vreau ca piaţa MMORPG-urilor să devină ceva mai variată ca să avem posibilitatea de a alege, pentru că nu este în avantajul nostru să avem un singur joc care este Accesibil, Fun şi are Conţinut în acelaşi timp. Văd că şi LOTRO vine cu cele trei elemente, care în teorie îl fac bun. Însă niciodată socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea din târg.

■ **Locke**


O mostră de calitate grafică

- **Gen** MMORPG
- **Producător** Turbine Entertainment
- **Distribuitor** Codemasters
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **ON-LINE** www.lotro-europe.com
- **Data apariţiei** aprilie 2007



Guild Wars: Eye of the North

Acum şi cu aromă de expansion

Cuplul NCsoft / ArenaNet a reuşit să se ţină de promisiuni şi a lansat câte un nou capitol din saga Guild Wars odată la şase luni, cel mai cunoscut şi mai bine vândut MMO al acestuia cunoscând îmbunătăţiri semnificative cu fiecare nouă apariţie. Parcă mai ieri îl trăgeam de limbă pe Mike O'Brien, co-fondator şi preşedinte al ArenaNet, de la care n-am reuşit să scot niciun porumbel care ar fi trădat planurile de viitor ale producătorului în privinţa titlului ce va întregi universul Guild Wars după Nightfall. Nada. Zip. Nici măcar un „pâs". Dar asta se întâmpla anul trecut la Leipzig, în cadrul Games Developers Conference, cu ocazia interviului care a avut ca temă exclusivă Nightfall. Secretul a fost păstrat cu străşnicie până de curând, NCsoft socotind că a sosit timpul să dezvăluie primele detalii legate de ceea ce nu pare a fi, ci chiar este ultima campanie pentru Guild Wars: Eye of the North.


Viaţa la adâncime





Deschide ochiul!

Spre deosebire de campaniile Factions şi Nightfall, Eye of the North va fi un expansion în adevăratul sens al cuvântului, completând o lume deja existentă. Noul conţinut se va adresa în exclusivitate personajelor de level maxim şi nu se vrea a fi un joc de sine stătător, pentru a-l juca fiind necesară prezenţa uneia dintre campaniile anterioare. Cel mai probabil aceasta va fi Prophecies, având în vedere că le va oferi jucătorilor ocazia să exploreze noi dungeon-uri din teritoriile primei campanii care a dat naştere universului Guild Wars. Noutăţile pe care le va aduce sunt mai mult decât apetisante pentru fanii cunoscutului MMO - 10 eroi noi, armuri proaspete pentru toate cele zece profesii, item-uri şi recompense ce vor putea fi însuşite de personajele







din Guild Wars 2. Da, ați auzit bine - din Guild Wars 2. Și totuși, de ce un expansion și nu o campanie de sine stătătoare? Producătorul a justificat decizia precizând că rolul campaniilor a fost acela de a îmbogăți universul Guild Wars, adăugând cu succes noi profesii și skill-uri de învățat, continente și culturi noi deschise explorării. ArenaNet este de părere că lumea a devenit suficient de mare, preferând să adauge conținut nou pentru jucătorii de level maxim și să completeze lumea existentă cu detalii noi și foarte interesante. Eye of the North va fi de fapt o punte de legătură între evenimentele din seria originală și povestea cu care ne va întâmpina Guild Wars 2, ArenaNet precizând că ar fi deosebit de dificil să realizeze acest lucru prin intermediul unei campanii, care ar trebui să includă un nou continent și propria sa poveste.


Spre cerul înalt...

Conexiune

Modul în care Eye of the North va face legătura între actuala lume și cea din Guild Wars 2 este cel puțin interesant și introduce două noi rase - Asura și Norn, dar care vor fi jucabile doar în Guild Wars 2. În esență, expansion-ul va continua povestea oamenilor și a charr-ilor, care, de asemenea, vor deveni rasă jucabilă și vor juca un rol esențial în evenimentele din Guild Wars 2, introducând în același timp o mare răutate care va amenința Tyria în viitor.

Despre cât de mare va fi însă Eye of the North și cât de justificată este formula adoptată de ArenaNet nu trebuie să ne facem griji, producătorul asigurându-ne că pe lângă cei 10 eroi, expansion-ul va veni cu 150 de skill-uri noi pentru toate gusturile, 100 dintre ele disponibile și în PvP, precum și cu 18 dungeon-uri multi-level de proporții gigantice. În plus, noile seturi de armuri (în număr de 40) disponibile pentru toate profesiile, noile item-uri, arme și titluri ce așteaptă să fie dobândite ar trebui să le satisfacă fanilor toate gusturile. Nu ne mai rămâne decât să-i așteptăm apariția, care va avea loc în a doua jumătate a anului 2007 (să sperăm că nu prin iarnă), pentru a vedea de ce este în stare.

■ KiMO

- **Producător** ArenaNet
- **Distribuitor** NCsoft
- **ON-LINE** www.guildwars.com
- **Data apariției** trim.III 2007

Vine Asura!

Pentru a celebra lansarea expansion-ului Guild Wars: Eye of the North, ArenaNet și LEVEL vă vor oferi în următorul număr al revistei un nou mini pet exclusiv - Asura! Mini pet-ul va fi disponibil imediat după înregistrarea codului pe care îl vom pune la dispoziția cititorilor și va funcționa cu oricare dintre cele trei campanii - Prophecies, Factions sau Nightfall. Nu va fi nevoie să îndepliniți un quest anume pentru a-l obține. Tot ceea ce veți avea de făcut va fi să tastați în consolă "/.bonusitems" pentru a-l obține, et voila! Mai multe detalii în numărul următor.

Origini

În sanscrită, Asura înseamnă creatură „mereu dornică de putere" și „mereu înfometată după putere", foarte asemănătoare unui titan adesea, dar oarecum înșelătoare, denumirea care i s-ar potrivi cel mai bine fiind demon sau anaya, nume dat unor locuitori din India străveche. Unii învățați au derivat cuvântul din Ashur, zeul assyrian, sau din respirația (asu) lui Prajapati. Conform unui mit hindu, a-sura este negativul lui sura, o băutură alcoolică indo-ariană, cu referire la abstinenții non-arieni. Tot mitologia hindusă a ajuns să-l denumească un zeu minor, „nici zeu" și „nici demon", o etimologie care acum este considerată a fi în mare parte falsă.

Asura în Guild Wars

Stăpâni ai adâncurilor, inteligenții și ingenioșii Asura și-au găsit cu succes drumul prin nenumăratele caverne de sub crusta planetei. Drept mărturie a măiestriei lor arhitecturale, Asura au reușit să clădească masive temple de piatră pe întreg cuprinsul junglei, căutând refugiu din calea mâniei Marelui Distrugător. Cu ce l-or fi deranjat, Dumnezeu știe.



PREVIEW

colin mcrae™ DiRT™

- **Producător:** Codemasters
- **Distribuitor:** Codemasters
- **ON-LINE:** www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2012
- **Data apariției:** 20 iulie 2007

Feerie în noroi

Off-road-ul este cu siguranță extrem de popular pe străzile noastre. Motivul pentru care fac această afirmație este armata de jipane din traficul orașelor, pregătite, de puțin timp, e adevărat, de on-road. Nu îmi pasă cât consumă, nu am probleme de mediu și nici nu mă interesează modul de finanțare. În schimb, când nevinovatele mașini, cârmuite de… cum să le spun?... crema societății noastre reușesc să blocheze traficul în tot orașul și să transforme jumătate din ceasurile zilei în ore de vârf, începe să-mi pese. Jocul de față poate fi un bun exemplu despre ceea ce înseamnă off-road și mai ales prin ce hârtoape se practică. Bineînțeles că în primul rând este încă un titlu Colin McRae și asta spune multe.

Ce și unde murdărim

Pentru DIRT, Codemasters a ales o abordare diferită față de restul titlurilor din serie și putem spune că se simte chiar o mică influență Toca Race Driver. Primul lucru care merită evidențiat este faptul că DIRT îi va încânta în primul rând pe adevărații pasionați de curse off-road, DIRT fiind practic construit în jurul acestui gen. Cursele ne vor plimba pe majoritatea traseelor semnificative pentru off-road, oferta Codemasters fiind alcătuită atât din circuite inspirate din cele reale, cât și dintr-un număr de licențe full. Exemple ar fi Bark River, Knockhill din Scoția și spectaculosul Pikes Peak din USA, Colorado, un traseu pe care ne așteaptă 156 de viraje pe parcursul a 19,99 km recreați cu exactitate. Diversitatea curselor din Colin McRae este intuită și după o privire aruncată peste lista mașinilor prezente în joc. Dezvăluite până acum au fost doar câteva nume: Citroen C4, Suzuki Swift, Toyota Celica GT, Subaru Impreza sau prototipul R4 realizat chiar de Colin McRae, însă lista finală va include peste 40 de mașini împărțite în 12 categorii, printre care super buggy-uri, PRO 4, 2WD, 4WD, Classic, „monștri" de 850 bhp sau năbădăioasele Rear-WD. Cei de la Codemasters ne-au sugerat chiar și prezența unei competiții rally-raid, în genul raliului Dakar, licență care cel



mai probabil se află în curtea celor de la Acclaim, care au deja la activ două titluri pe acest subiect, mai puțin cunoscute într-adevăr. Dar atât timp cât DIRT ne va oferi rally-raid, chit că are legătură cu Dakar sau nu, eu unul sunt foarte mulțumit.

Printre modurile de joc din Colin McRae: DIRT vom regăsi şi o carieră asemănătoare cu aceea din Colin McRae 2005 sau un campionat precum cel din 04. Pe lista noutăţilor este şi modul în care evenimentele sunt structurate, preferându-se o formulă piramidală în locul clasicului model linear. Astfel jucătorii vor avea o libertate mai mare de a-şi alege modul în care doresc să parcurgă cursele propuse. Chiar dacă pentru a te încorona ca rege al off-road-ului nu trebuie să participi la toate evenimentele, fiecare cursă câştigată va aduce cu sine şi deblocarea unui vehicul nou. Rămâne doar să punem în balanţă cât de mult ne dorim o anumită maşină şi cât de mult ne enervează un anumit gen de curse.

Bine aţi venit

Altă schimbare adusă de Colin McRae DIRT este adăugarea curselor în care vei avea şansa de a te duela „umăr la umăr" cu ceilalţi



concurenţi. Acest lucru este acum posibil şi datorită designului traseelor, care conţin şi porţiuni în care depăşirea este posibilă. Pe unele segmente, lăţimea traseului oferă spaţiu pentru câte trei-patru maşini, aşa că ar trebui să ne aşteptăm la lupte crâncene pentru un loc fruntaş. Această schimbare i-a pus puţin la muncă pe producători, care s-au văzut nevoiţi să pregătească şi un AI care să satisfacă pretenţiile din ziua de azi. AI-ul promis de ei va fi unul adaptat curselor off-road în care urmărirea unei trase ideale nu este atât de importantă, fapt ce i-a determinat să gândească un AI care să folosească eficient particularităţile traseului. Acesta va fi pregătit să-şi apere poziţia într-un mod cât mai „uman", dar şi să încerce o gamă largă de manevre pentru a câştiga una sau mai multe poziţii. Pentru rivalii noştri din single player vor fi create mai multe personalităţi, stilul de condus al fiecărui pilot urmând a fi influenţat şi de genul de cursă la care participă. Bineînţeles că au rămas şi probele contra-timp, în care nu vom fi „deranjaţi" de alţi concurenţi, iar obiectivul este să trecem linia de final într-un timp cât mai scurt.

Avem Neon, în sensul bun

Pentru ca DIRT să fie cu adevărat un joc next-gen, Codemasters a folosit un engine nou, Neon, creat in-house în colaborare cu cei de la Sony. De aici au apărut şi unele probleme, gurile rele afirmând că producătorii îşi dau mai mult silinţa pentru varianta jocului pe PS3. Revenind la Neon, un engine apărut după 18 luni de muncă, trebuie spus că cei de la Codemasters sunt foarte optimişti atât când vine vorba de partea grafică a jocului, cât şi în legătură cu fizica din joc. Realismul este cuvântul cheie asociat atât cu modelarea bolizilor, cât şi cu realizarea traseelor. Fizica din Colin McRae va face ca până şi vântul să-şi facă simţita prezenţa printre frunzele copacilor, steagurile comisarilor de cursă sau fumul maşinilor. Depăşirile la aspiraţie, în cazurile în care ne putem gândi la aşa ceva, vor fi o soluţie reală pentru că maşinile vor crea în spatele lor un gol de aer care ne poate oferi un surplus de putere, decisiv în unele cazuri. Tot Neon se va ocupa şi de sistemul de damage, care va avea datoria de a „raporta" orice deformare provocată maşinilor sau obiectelor de pe traseu. Zgârieturile, zecile de piese şi bucăţele zburând în aer sau maşinile făcute praf ne vor introduce cât mai mult cu putinţă în lumea curselor off-road.

Despre partea de multiplayer se ştie doar că vor exista lobby-uri online cu până la 100 de jucători pregătiţi să-şi dovedească îndemânarea. Nici nu vreau să mă gândesc că nu vom avea şi LAN pentru acest joc, deşi surprize de genul acesta apar când îţi este lumea mai dragă.

Acum aşteptăm

Colin McRae este una din cele mai apreciate serii de simulatoare auto şi chiar dacă schimbările ar putea părea un viraj prea brusc de la linia obişnuită, şansele ca DIRT să fie un joc bun sunt destul de mari. Trebuie să recunosc că genul off-road mă lasă cam rece, cu excepţia rally-raid-urilor, şi sunt unul din cei care preferă asfaltul, suprafaţa pe care o maşină poate obţine cele mai bune rezultate (dovada: Gilles Panizzi în zilele bune). Totuşi, sunt nerăbdător să văd DIRT la treabă şi nu am



motive să cred că munca celor de la Codemasters va fi împroşcată cu noroi. Mai exact vom şti începând cu data de 20 iulie, când jocul va ajunge în mâinile noastre via PC, Xbox 360 şi PS3. Aşteptare plăcută vă doresc.

■ **Rzarectha**



MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Avem un război. Cum procedăm?

Atunci când s-a băgat pentru prima dată World War II la aprozar, unii au venit cu şapca, alţii cu cana. Zgârciţi şi reticenţi, oamenii au cumpărat numai ca să vadă ce e şi cu WWII-ul ăsta. În schimb, nişte muşterii mai răsăriţi, Electronic Arts, au venit cu sacii şi au luat Război Mondial cât să le ajungă şi strănepoţilor. Şi-au făcut haine din el, l-au gătit cu mujdei, l-au împărţit pe la rude de Sărbători şi tot au rămas cu sacul aproape plin. Ei, şi ce să faci cu atâta Război, că doar n-ai dat banii pe el ca să putrezească în beci? Au stat băieţii şi s-au gândit bine, mai grupaţi, mai negrupaţi, până ce le-a venit ideea să-l îmbutelieze şi să-l vândă mai departe, sub formă de joc. Medal of Honor i-a fost numele şi probabil că o să-i fie multă vreme de-acum încolo. Căci anul ăsta mai apare unul, MoH: Airborne. Să vedem cu ce-l laudă.

Umbli cu paraşute, ai?

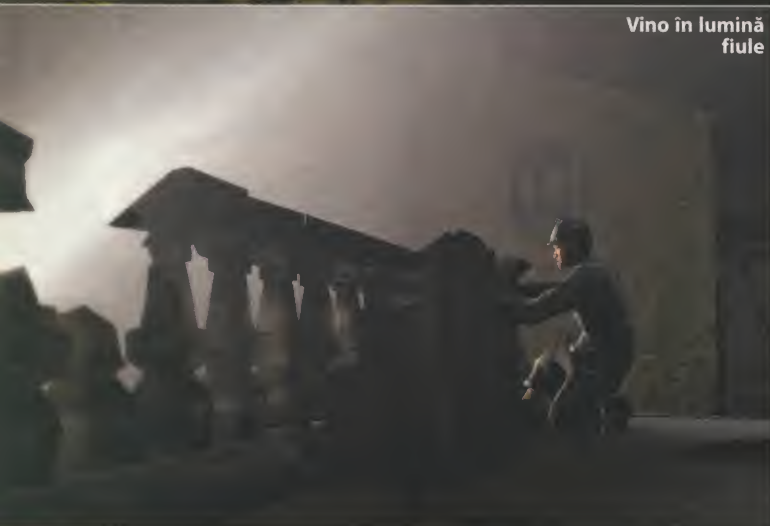
Spre deosebire de jocurile anterioare ale seriei şi de cele ale concurenţei, Medal of Honor: Airborne va face un mare salt înainte, în direcţia non-linearităţii. Un salt cu paraşuta, chiar. Căci povestea se va centra pe Divizia 82 Aeropurtată a americanilor, cea mai mare divizie de acest fel care a luptat în cel de-al Doilea Război Mondial. Vei începe fiecare misiune într-un avion, alături de camarazi care ori îşi ţin încordaţi mâinile pe arme, ori se uită cu nesaţ la poze cu gagica, ori joacă relaxaţi barbut în spate. În momentul în care te hotărăşti să sari, începe misiunea şi jocul îţi oferă control deplin: tu manevrezi paraşuta şi tu alegi unde să aterizezi. Poţi să ocheşti un turn înalt şi să aterizezi acolo, pentru a face pe sniper-ul, poţi să te alături tovarăşilor de arme şi să continui misiunea alături de ei, poţi să te arunci direct în punctul central al misiunii (lucru nu foarte recomandat) sau, dacă nu-ţi plac metrosexualii, poţi să pici cu pizmă în capul unui inamic care-şi face pedichiura. Din aer, poţi vedea sub tine toate obiectivele misiunii şi este la latitudinea ta de unde începi – de aici şi non-linearitatea trâmbiţată de producători, întrucât alegerile făcute în aer se răsfrâng asupra evoluţiei ulterioare a lucrurilor. Desigur, va fi menţinut sistemul bazat pe obiective principale, clar specificate la începutul misiunii, însă pe măsură ce explorezi terenul poţi să dai nas în nas cu diferite sub-obiective ce pot influenţa modul în care îţi atingi scopul final.

Ziceam mai sus că după ce alegi când să sari, tu manevrezi paraşuta. Aici trebuie să ai grijă. Dacă nu controlezi cum trebuie paraşuta, rişti să-ţi frângi sănătatea sau să te încurci în fire şi să te chinui minute bune să te eliberezi, timp în care inamicul poate să lanseze o duzină de gloanţe de întâmpinare. În schimb, dacă reuşeşti o aterizare corectă, vei putea folosi puşcociul în exact secunda în care bocancul tău a atins primul fir de iarbă. Din aer nu poţi să tragi, aşa că ai un motiv în plus să-ţi alegi cu atenţie locul în care vei lua contact cu solul.

Ciocu' mic şi joc de ghete

În ceea ce priveşte povestea, MoH: Airborne ne oferă cinci campanii: Operaţiunea Husky, având ca scop invadarea Siciliei; Avalanche, o operaţiune de salvare desfăşurată în Salerno; Operaţiunea Neptune, faza premergătoare invaziei din Normandia; Operaţiunea Market Garden din Olanda şi Operaţiunea Varsity, care a mobilizat peste 1.700 de avioane şi nu mai puţin de 300.000 de paraşutişti pe frontul din Germania.

Vei fi aruncat în fiecare campanie de două ori: prima dată în ghetele pathfinder-ului Eddie La Pointe, a doua oară în cele ale infanteristului Boyd Travers, membru al Divizei 82 Aeropurtată. Rolul lui Eddie şi al celor asemenea lui este de a veni cu aproximativ o oră înaintea grosului trupelor de paraşutişti şi de a marca drop zone-ul cu balize, pentru ca piloţii să poată găsi mai uşor locul cu pricina. Această primă parte a misiunii se bazează în principal pe furişare şi sabotaj, pe eliminarea eventualelor pericole,


Vino în lumină fiule


La 28 tragem amândoi

deci nu prea e rost de carnaj aici. Carnajul se pogoară odată cu Boyd şi cu camarazii săi, căci, deh, la ce poţi să te aştepţi de la nişte yankei cu puşca-n mână?

O noutate pentru seria Medal of Honor este că vei putea să conduci autovehicule. Jeep-ul va fi probabil cea mai folosită maşină, mai ales datorită faptului că va fi dotată cu suport pentru arme. Armele presupun că vor fi mânuite de camarazi, fiindcă mi-e greu să cred că vei lăsa AI-ul să conducă autovehiculul. Din păcate, maşinile nu sunt indestructibile şi, în funcţie de gloanţele încasate, vor merge din ce în ce mai prost. Cam ca o Dacie veche de 30 de ani, ca să îţi faci o idee. Îmi şi imaginez cum te vei da la un moment dat jos din maşină şi nervos vei înlocui cureaua de transmisie cu dresurile colegului.

Dacă tot am scăpat cuvântul AI, e cazul să vorbesc şi despre motoraşele algoritmice care-i propulsează pe soldăţei, fie ei prieteni sau neprieteni. Ca urmare a dorinţei de a elimina linearitatea, meşteşugarii din spatele jocului au elaborat un sistem de inteligenţă artificială cu stea în frunte, numit Affordance. Acesta determină trupeţii controlaţi de AI să folosească orice obiect din mediul înconjurător în mod inteligent, pentru a obţine avantaj tactic. De pildă, o cazemată va avea întotdeauna prioritate în faţa unei tranşee. Dacă va fi lipsit de beteşuguri majore, sistemul Affordance poate face lupta cu adevărat dinamică şi realistă.



Pe ei, pe arma lor!

Din respect faţă de istorie, producătorii îţi vor da mână liberă să-ţi modifici arma după bunul plac, aşa cum făceau infanteriştii forţelor aliate. Poţi să ataşezi cartuşe sub armă pentru a o reîncărca mai repede, poţi să-ţi pileşti ţeava puştii pe interior pentru a îmbunătăţi rata de tragere sau poţi ataşa un cuţit la patul armei pentru lupta corp la corp.

Şi mai sunt multe alte modificări pe care le poţi face. Însă pentru a meşteri la o anumită armă după cum pofteşti, îţi trebuie iscusinţă în folosirea ei. Această iscusinţă – proficiency rating, îi zic producătorii – se obţine după multe clipe petrecute împreună cu arma, pe câmpul de război. În afară de proficiency, mai există un mic impediment: upgrade-urile trebuie găsite înainte de a putea fi folosite. Firesc, nu? Şiretlicul ăsta cu iscusinţa vine în ajutorul rejucabilităţii, fiindcă sunt sigur că există destui gameri care ar fi în stare să nu lase jocul din mână până ce nu ajung maeştri în folosirea tuturor armelor şi nu modifică şi ultima cracă găsită pe câmpul de război.

Cuprinşi de febra inovaţiei, cei de la EA au schimbat şi modul în care tragi cu arma atunci când faci pe sniper-ul. Pentru mai multă acurateţe, e indicat să apeşi treptat pe trăgaci înainte de a declanşa focul.

Pentru a asigura desfătarea vizuală a gamerului, producătorii au ales o versiune a motorului grafic Unreal 3, „modificată la greu, frate!". Principala lor ţintă este împănarea personajelor din joc cu comportamente naturale şi multă expresivitate facială, astfel încât să-ţi poţi da seama când camaradul tău salivează necuviincios după vreo siciliană aflată în trecere.

Data apariţiei este amplasată cu precizie milimetrică cândva în 2007. Între timp, un zvon mi-a şoptit că o să bage şi la alimentara din colţ Război Mondial. V-am pupat, mă duc să caut sacoşele de rafie!

■ **The Psycho**

- **Producător:** EA Games
- **Distribuitor:** Electronic Arts
- **ON-LINE:** www.moh.ea.com
- **Data apariţiei:** trim. IV 2007

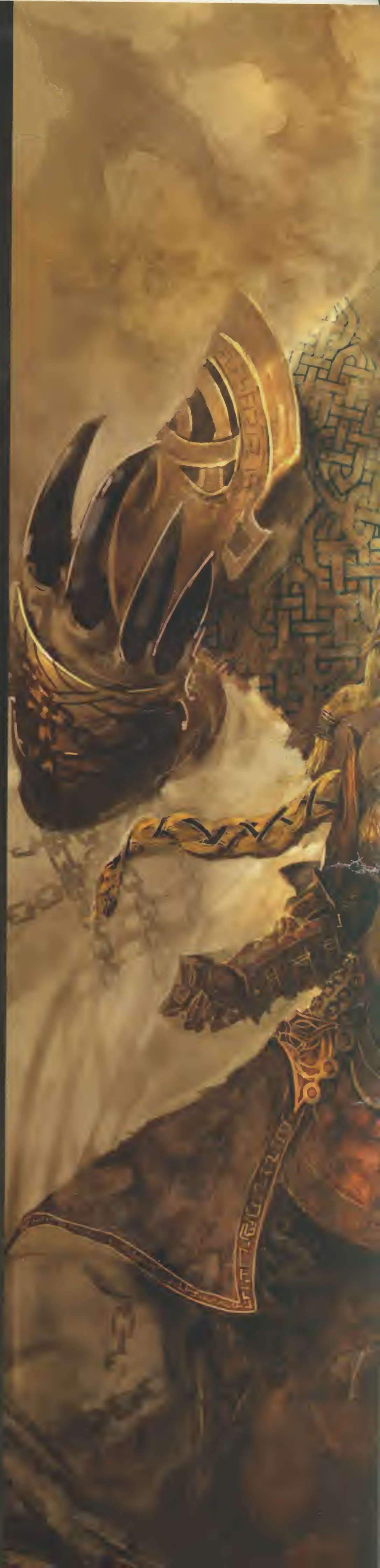


Ce case mici au ăştia!



Cineva dă o petrecere





▸ **Producător** ArenaNet ▸ **Distribuitor** NCsoft ▸ **ON-LINE** www.guildwars.com ▸ **Data apariţiei** 2009 sau 2010

La nord de Ascalon şi mai departe

Oarecum surprinzător, anul 2007 va marca sfârşitul poveştii pe care ne-a înşirat-o Guild Wars în faţa ochilor, NCsoft punând astfel capăt aventurilor din actualul univers şi pregătind sosirea succesorului său de drept - Guild Wars 2. Cea de-a doua epopee Guild Wars nu va veni însă peste noi mai devreme de 2009, iar primele impresii le vom putea culege cu ocazia beta test-ului care ne va invita să facem cunoştinţă cu el în 2008. În orice caz, NCsoft ne-a asigurat că nu-l vom aştepta în zadar, viitorul MMORPG anunţându-se unul de excepţie, cu îmbunătăţiri majore la capitolul mecanică de joc faţă de Guild Wars şi o lume impresionantă, plină de viaţă, creată cu ajutorul unui engine grafic capabil să o redea în cele mai mici detalii. Şi cum detaliile ne îndulcesc întotdeauna aşteptarea, cele ce urmează ar trebui să vă satisfacă pofta de cunoaştere.

Înapoi în Tyria

Acţiunea din Guild Wars 2 va avea loc în Tyria (cu care am făcut cunoştinţă în Guild Wars: Prophecies), readucând în prim plan regatele Ascalon şi Kryta, dar la o distanţă de câteva sute de ani faţă de evenimentele din cele trei campanii originale. Din păcate, povestea din spatele jocului rămâne deocamdată învăluită în mister, iar în ceea ce-l priveşte pe noul inamic care ameninţă existenţa lumii, ştim doar că locuitorii celor două regate îl cunosc sub numele de Marele Distrugător. Ceea ce ştim cu siguranţă este că Guild Wars 2 ne va da şansa să-l jucăm din perspectiva unui număr impresionant de rase, noii veniţi fiind Humans, Charr, Norn, Asura şi Sylvari. Ni s-a promis un sistem de progresie al personajelor mult îmbunătăţit, cu un level cap ridicat, şi o schemă de control direct a acestora regândită, oferindu-ne o mai mare libertate de mişcare. Parţial datorită faptului că vom putea sări în voie. Personajele nu numai că vor putea sări, ci şi distruge diverse obiecte, incendia tot felul de chestii şi chiar înota. Pe lângă toată această libertate de mişcare, modul în care este gândit Guild Wars 2 le va permite jucătorilor să ţintească intenţionat obiecte din mediul înconjurător şi, bineînţeles, să le admire dezintegrându-se parţial atunci când sunt lovite din neglijenţă. Luptele vor fi mai dinamice şi mai spectaculoase din punct de vedere vizual decât orice altceva am văzut până acum, schema de control dorindu-se a fi în mod vădit orientată spre acţiune.

De asemenea, ArenaNet va adopta un mod mult mai practic de a evita problemele

ce apar datorită perseverenţei jucătorilor îndrăgostiţi de spawn camping şi furtul kill-urilor. În primul rând, cel dintâi grup de jucători care a angajat un monstru în luptă îl revendică automat. Apoi, un monstru important prin prisma obiectelor valoroase pe care le lasă în urmă dacă este învins (boss mob) nu va aştepta liniştit până când primul grup va intra în raza lui de acţiune (aggro range) pentru a ataca şi nici nu se va materializa de fiecare dată în acelaşi loc. O va face numai pe baza unor acţiuni individuale ale unui grup, moment în care grupul care i-a declanşat apariţia îl va revendica de drept. În acelaşi timp, ArenaNet va încerca să folosească metode eficiente de utilizare a instanţelor. Din spusele producătorului, multe dintre drop-urile foarte râvnite de jucători vor fi disponibile în zone instanţă din dungeon-uri, jucătorilor fiindu-le oferită posibilitatea să pătrundă oricând în copia unei astfel de zone dacă doresc.

Elemente cheie

Quest-urile tradiţionale şi misiunile ce urmează firul narativ al jocului vor fi nelipsite în Guild Wars 2, însă ArenaNet a dezvăluit că va exista un al treilea tip de misiune, intitulat event. Acesta reprezintă de fapt o activitate la scară largă ce recompensează toţi jucătorii implicaţi în acelaşi mod în care ar face-o un quest sau o misiune. În funcţie de felul în care reacţionează jucătorii la el, un singur astfel de event poate declanşa alte event-uri, dând naştere unei lumi în continuă schimbare. Iar din moment ce grupurile reacţionează şi sunt recompensate prin declanşarea event-urilor, felul în care personajele vor simţi pe propria piele noul conţinut, fără ca jucătorii să se certe între ei pentru a fi siguri că fiecare dintre ei urmează acelaşi quest sau una dintre etapele acestuia, este unic. Pentru a ne face o idee despre modul în care funcţionează un lanţ relativ simplu de event-uri, ArenaNet a dat un mic exemplu. Aşadar, să presupunem că un dragon îşi face de lucru deasupra unei văi. Jucătorii ar putea încerca să-l alunge cu ajutorul unor încărcături balistice, iar dacă reuşesc, localnicii îi vor recompensa pe cei care au luat parte la înfrângerea sa. Dar dacă dragonul nu este alungat în timp util, acesta se va năpusti asupra unui pod şi-l va distruge, silindu-i pe muncitori să se adune la locul dezastrului şi să înceapă reparaţiile. Vagoanele încărcate cu lemne se vor deplasa imediat în direcţia podului, însă, ca un făcut, bandiţii care s-au aciuat în zonă le vor ataca. Jucătorii care au apărat apoi cu succes vagoanele vor fi răsplătiţi în momentul în care ajung la pod. Acesta este doar un exemplu, ArenaNet plănuind să creeze



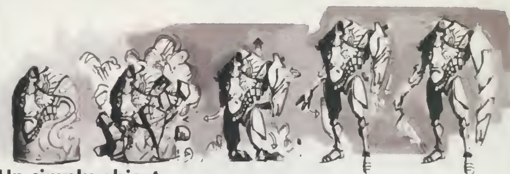
event-uri de importanță majoră, cu scopuri și consecințe mult mai mari.

Un alt aspect care ne interesează în mod deosebit este, bineînțeles, modul în care personajul va progresa în timp, însă ni s-a răspuns că este prea devreme pentru a ne fi oferite detalii concrete. În schimb, am aflat că level cap-ul va fi ridicat la 100, existând posibilitatea ca personajul să crească mai departe în nivel, cu mențiunea că diferența dintre un personaj de nivel 100 și unul de nivel 150 va fi semnificativ mai mică față de cea dintre unul de nivel 50 și altul de nivel 100.

Totuși, știm că unul dintre punctele slabe ale jocurilor ce oferă posibilitatea creșterii în nivel până la un număr apropiat de 100 este că jucătorii care preferă să-l joace împreună nu reușesc să facă întotdeauna level up în același interval de timp, iar pe măsură ce diferența de nivel între două personaje crește, acestora le este din ce în ce mai greu să ducă împreună misiunile la bun sfârșit. Pentru a evita asemenea probleme, ArenaNet plănuiește să implementeze un sistem de parteneriat similar celui folosit în City of Heroes, unde bara de sănătate și, implicit, cea de energie a unui personaj de level scăzut ating dimensiunile personajului de level mai mare. În acest fel, „aghiotantul" devine la fel de rezistent în fața atacurilor, cu condiția să nu părăsească raza de acțiune a partenerului.


O nouă rasă s-a trezit la viață - curioșii Sylvari






Un simplu obiect se poate transforma într-o creatură gigantică

Abilitățile fiecărei rase în parte vor avea, evident, un impact major asupra modurilor în care se comportă și este perceput un anumit personaj, fiecare rasă posedând o abilitate principală care o diferențiază de celelalte. De exemplu, rasa Norn are acces la un skill care transformă personajul într-o creatură jumătate norn, jumătate urs, scamatoria oferind o serie de avantaje evidente, cum ar fi sănătate mai mare și atacuri melee mai puternice.

Cât privește profesiile din Guild Wars 2, acestea se află deocamdată în fază de concept, așadar nu putem decât să bănuim care vor fi acestea. Ne putem aștepta să regăsim multe dintre cele prezente la datorie în Guild Wars. Din nou, vom putea opta pentru o profesie secundară, imediat după alegerea rasei de partea căreia preferăm să participăm la ostilități, și să parcurgem campania fără ajutorul unor prieteni, ArenaNet căutând astfel să atragă în continuare o gamă cât mai variată de jucători. Nu vor mai exista însă henchmen-ii și eroii cu care am făcut cunoștință în Nightfall, Guild Wars 2 pregătind intrarea în scenă a așa-zișilor companion-i, NPC-uri ale căror skill-uri și abilități vor putea fi customizate, precum și pet-uri.


Par mici, drăguți și neajutorați, dar nu vă lăsați înșelați. Sunt extrem de inteligenți și se „joacă" cu magii puternice


Temuții Charr se întorc ca rasă jucabilă

De reținut că fiecare jucător dintr-un grup va putea aduce un singur companion în misiune, care nu va mai „răpi" unul dintre prețioasele slot-urile aferente grupului. Dacă nu vrem să luăm companion-ul în misiune, vom avea la dispoziție buff-uri pentru a face această alegere viabilă, astfel încât fiecare dintre noi să poată juca după cum crede de cuviință.

Unul pentru tot!

Fiind conceput ca o punte de legătură între jocul original și Guild Wars 2, ArenaNet s-a gândit că n-ar fi deloc rău ca realizările și item-urile dobândite în expansion-ul Eye of the North să ne ajute în continuare. În prima parte a campaniei din Eye of the North jucătorii vor stabili o bază de operațiuni undeva în nord, similară unui Command Post din Guild Wars: Nightfall, care va fi o zonă instanță ce va include un Hall of Monuments. Acesta din urmă va reflecta nu numai realizările jucătorului din Eye of the North, dar și din celelalte campanii Guild Wars, iar fiecare monument nou pe care îl dobândește va corespunde unui unlock special din Guild Wars 2: companion-i, arme, îmbrăcăminte și minipet-uri. Când va crea un personaj nou pentru Guild Wars 2, jucătorul va putea apoi alege să-i transfere acestuia unlock-urile unui personaj din jocul original. Nivelul de customizare a personajelor va cunoaște noi dimensiuni, mai ales datorită faptului că armurile nu vor mai fi specifice unei anumite profesii. Fiecare profesie, indiferent de rasă, va putea folosi orice tip de armură, diversitatea acestora și combinațiile dintre diverse piese oferind posibilitatea alegerii dintr-o gamă extrem de variată, pe gustul fiecărui mofturos.

Ceea ce surprinde este că indiferent de tipul personajului, fie el de PvE sau PvP (al cărui level cap este din start maxim), ambele vor porni de la zero. ArenaNet a preferat să simplifice ecuația, menționând că toate personajele vor porni de la level 1 și toate vor putea juca atât în cadrul campaniei, cât și în PvP. Dar chiar și așa, cu ajutorul unui prieten aflat în posesia unui personaj de nivel ridicat, jucătorii de level 1 vor avea posibilitatea să parcurgă liniștiți misiunile la care în alte condiții ar avea acces mult mai târziu. În plus, personajele jucătorilor implicați în luptele Guild-vs-Guild vor deveni la fel de puternice precum un personaj de level maxim pentru acea bătălie. Statistic vorbind, vor avea acces la toate item-urile și skill-urile posibile din joc.



O lume mai... bună

Jocul original este alcătuit aproape în întregime din instanțe, cu excepția avanposturilor și a orașelor, întregul joc fiind de fapt o mare instanță în care grupuri diferite de jucători explorează aceeași porțiune de teren fără a se întâlni între ele. În schimb, Guild Wars 2 se va folosi de o lume persistentă, astfel încât atunci când mai multe grupuri



Norn-ii cred în forța lor brută, victorii individuale, răzbunare fără limite și în purificarea sufletului prin luptă. Spiritele pe care acești veritabili șamani le pot invoca în toiul bătăliei îi transformă în adversari de temut.

scotocesc aceeaşi porţiune de teren, acestea se vor putea vedea între ele şi chiar să se aventureze împreună. Însă lumea nu va deveni niciodată prea aglomerată, deoarece va fi împărţită în mai multe lumi, oferindu-ne posibilitatea să cunoaştem jucători din propria lume. Dacă un jucător se aventurează adesea prin aceeaşi zonă, există mari şanse ca acesta să dea nas în nas cu aceiaşi oameni şi să se împrietenească cu ei. Inevitabil, odată cu cunoaşterea vine şi reputaţia, pe care fiecare jucător în parte şi-o va clădi în funcţie de acţiunile pe care le întreprinde.

Guild Wars este recunoscut, totuşi, ca fiind un joc competitiv, iar urmaşul său ne va oferi ocazia să călătorim prin Mists (locul care desparte lumile din Guild Wars) şi să ne luăm la trântă cu jucători din alte lumi. Proporţiile pe care le vor atinge aceste conflicte World-vs-World vor fi uriaşe, Mist-urile în sine reprezentând o zonă persistentă întinsă, împărţită între multe lumi. Modul de desfăşurare al ostilităţilor dă naştere unui gigantic joc de strategie, cu fiecare lume luptând din răsputeri pentru a controla din ce în ce mai multe teritorii. Producătorul afirmă că jucătorilor le va fi uşor să adopte această formă de PvP, deoarece se vor regăsi întotdeauna în aceeaşi tabără, alături de cei care fac parte din lumea lor. Mai mult decât atât, nu va exista nicio limită în ceea ce priveşte dimensiunile unei astfel de echipe.

Niciodată nu vei şti la ce să te aştepţi



Ieftin şi bun

Comparativ cu alte MMO-uri, Guild Wars 2 va folosi o bază globală de date pentru toate personajele din toate lumile jocului, permiţând transferarea cu uşurinţă a acestora între lumi. ArenaNet va rezolva astfel problema jucătorilor care îşi doresc să joace împreună, chiar dacă personajele lor au fost create în lumi diferite, soluţia adoptată fiind una complet diferită de metodele utilizate în jocul original, unde jucătorii sunt adunaţi laolaltă în aceeaşi lume. Şi asta nu este tot, producătorul declarând că tehnologiile de reţea implementate în Guild Wars 2 îi vor permite din nou să fie mai eficient decât concurenţa şi astfel să ne ofere un nou MMORPG fără taxe lunare. Cum să le refuzi oferta?!

■ KiMO



Ai dracu' îngeri...

Se pare că mileniul acesta se poartă întunericul. Tot mai des începem să ne lovim de eroi negativi, spre care lumea priveşte mai degrabă cu respect şi invidie decât cu silă şi dispreţ. Valoarea binelui absolut a devenit discutabilă, pierzând multe dintre personajele sale până nu demult intangibile. Luaţi-i ca exemplu pe Constantine sau Spawn. Cine ar fi crezut că un înger ar putea să decadă atât de mult încât să facă un pact cu diavolul (un înger şi el de altfel) sau că cel care ar trebui să fie conducătorul armatelor care dărâmă porţile Raiului are procese de conştiinţă? Din ce în ce mai multă lume începe să se identifice mai mult cu Vader sau cu Lucifer şi mai puţin cu Luke sau cu Sf. Petru. Acum să fim serioşi, cine ar vrea ca prietenul său cel mai bun să fie un roboţel care fluieră sau să ţină evidenţa semnăturilor celor care intră pe poarta Raiului...

Cam asta este şi povestea din Infernal. Un înger decăzut se face frate cu dracul până trece puntea.

Lennox şi merele de aur

Ryan Lennox este un macho man, tatuat şi în albul ochilor, care până nu demult s-a ocupat cu menţinerea ordinii publice, fiind angajat de forurile de sus. Cele mai de sus. Chiar de El. Raiul are o echipă de intervenţii, Etherlight, un fel de antitero cu pene, care se implică de fiecare dată când ceva rău este pe cale să se întâmple sau când echivalentul său din străfundurile iadului, numit Abyss,



încearcă să pună părul pe moaţe muritorilor. Deşi Lennox este cel mai bun agent pe care Etherlight-ul îl are, el primeşte un şut în fund din cauza metodelor mai puţin ortodoxe prin care rezolvă problemele. Aşa că este brusc redus la condiţia de muritor, fără niciun fel de puteri fantastice, aflat la dispoziţia oricui. După ce foştii colegi încearcă fără succes să îl lichideze, intră dracul pe felie şi îi oferă reversul medaliei: puterea Iadului pentru a putea supravieţui unei noi întâlniri cu foştii colegi, totul contra câtorva servicii minore.

Pe parcursul poveştii, care, fie vorba între noi, nu este cine ştie ce, Ryan dobândeşte din ce în ce mai multe puteri supranaturale, toate trase din cazanul cu smoală. Datorită naturii acestor puteri, la început mă aşteptam ca ele să fie cât de cât diavoleşti. Credeam că o să văd nişte spirite urâte, unul-doi zombie... aţi prins ideea, ceva satanic rău de tot. Din nefericire, nu este chiar aşa, aceste talente speciale materializându-se sub forma unor gloanţe mult mai puternice, mutarea obiectelor prin telekinezie şi teleportarea pentru scurt timp. Cel mai important dintre aceste talente este, din nefericire, şi cel mai enervant. Fiecare inamic ucis poate fi stors de esenţa vitală ce a mai rămas în el pentru a-i restaura o bună bucată din viaţa eroului nostru. Odată cu refacerea vieţii, inamicul doborât va mai putea fi şi buzunărit de arme, muniţii sau carduri de acces. Am spus că acest talent este enervant deoarece redundanţa sa creează nervi. După fiecare luptă de trei minute, trebuie ca timp de cinci minute să



Numărul, ce număr are?


Primul la linia de sosire primeşte o prăjiturică!

treci prin aceeaşi animaţie pentru fiecare dintre cei cincizeci de inamici doborâţi. La un moment dat, ţi se cam acreşte.

Ca o comparaţie de mâna a zecea, jocul poate fi asemănat ca stil cu ceea ce Max Payne a introdus acum câţiva ani, fără bullet mode totuşi, şi cu Psy Ops, prin elementele paranormale pe care le poţi folosi pe parcursul jocului.

Trage, trage şi iar trage

Un pic monoton prin ritmul impus, jocul nu face altceva decât să te treacă prin o mulţime de coridoare, holuri şi săliţe. După ce le eliberezi de inamici, trebuie să rezolvi nişte mini puzzle-uri pentru a deschide o uşă sau un lift. Presărat din când în când cu câte un boss în care trebuie să tragi un pic mai mult decât de obicei, jocul nu impune un standard ridicat de greutate, iar povestea, nefiind una cu întorsături, nici nu mai contează după cel de-al zecelea glonte tras în training.

Ajutat de un motor grafic foarte bine pus la punct, având în vedere că este realizat de o companie care nu mai are decât un singur joc la activ, Infernal reuşeşte să uimească prin detaliile grafice ale nivelurilor. Lumina curge colorată prin vitralii, zăpada străluceşte de îţi ia ochii, iar fizica obiectelor din joc este foarte bine pusă la punct. Nu este ceva extraordinar, dar revenind la faptul că este dezvoltat de o firmă mică, cu puţine resurse, este ceva remarcabil.

Deşi mişcările personajelor sunt bine realizate, eroul nostru se poate ascunde după pereţi şi trage după colţ, iar rag doll animation-ul este bine realizat, parcă Ryan este un pic cam ţeapăn şi mişcările sale nu sunt unele ale unui atlet. Un punct în minus este şi faptul că, deşi poate primi zeci de gloanţe în plin fără mare efect, dacă a căzut cumva pe scări, a murit imediat. Ciudat cum o groapă care îi ajunge până la genunchi poate fi fatală, iar trei rachete primite în plin doar îl enervează.

Infernal nu este unul dintre jocurile care să îţi pună creativitatea la încercare. Întâlnirile cu personajele mai puternice, hai să le zicem iar boşi, au din nefericire un singur mod de abordare, care trebuie urmat ca la carte. Dacă vrei să încerci ceva spectaculos, trebuie să te limitezi la a te juca cu cei mici. Un bun exemplu este una dintre puterile lui Ryan, şi anume cea cu care poate teleporta obiecte sau oameni unde doreşte. Mai interesant este că dacă un individ este prins în acest mod, el nu realizează decât când este aruncat într-un hău, deoarece controlul iniţial se face doar asupra spiritului. Dacă acest joc ar fi avut şi multiplayer, acest talent ar fi fost probabil cel mai folosit dintre toate armele din joc. Oricum, având în vedere că fiecare dintre talente consumă mana, trebuie să ne limităm şi să calculăm fiecare mişcare legată de puterile sataniste.

Rejucabilitate sau altul la rând?

Din cauza monotoniei impuse, a liniarităţii şi a limitării creativităţii din joc, nu cred că ar vrea cineva să joace Infernal pentru a doua oară. Interesant la prima vedere şi captivant pentru câteva ore, este din nefericire încă un joc care îşi va găsi locul pe raftul jocurilor pe care se aşază praful. Oricum, este o altă abordare a eternului război între bine şi rău.

■ **Koniec**

▸ **Gen** 3rd Person Shooter ▸ **Producător** Metropolis Software ▸ **Distribuitor** Playlogic ▸ **Procesor** P4 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.playlogicgames.com/games/?id=infernal

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	—
Storyline	6
Impresie	8

7,6


The power of Christ compels you!


Pretenul cel mai bun al cărătorilor de mobilă.

Deşi nu din cale-afară de original (gameplay „diablolic" şi o poveste formată din câteva mituri elementare adunate laolaltă cum a dat Zeus), Titan Quest s-a dovedit o modalitate destul de plăcută de a pierde timpul între două mese. Cine poate zice nu unui măcel mitologic inspirat din nu mai puţin mitologicul Diablo? Urmând obiceiul lui Diablo, Titan Quest a primit şi el un add-on, care mai adaugă vreo 15-20 de ore de măcel şi scurtează serios speranţa de viaţă a nefericitului mouse.

Cu moartea spre moarte călcând...

Să recapitulăm. Aţi bătut antichitatea în lung şi în lat, aţi trecut prin miturile şi legendele lumii ca prin brânză, aţi bătut cu măciuca legendară la porţile Olimpului şi, într-un final apoteotic, l-aţi pus pe Typhon cu botul pe cele o mie de labe. Olimpienii şi-au luat tălpăşiţa, lăsând omenirea să se descurce cum o putea ea mai bine, deci teoretic necazurile s-au sfârşit şi Vârsta de Aur bate la uşă, gata să fie transformată în ghiuluri şi împărţită omenirii de câţiva muritori întreprinzători. Greşit. Dacă Zeus şi clica lui au decis să se dea la fund, Hades, care era deja la fund şi nu mai avea unde să se ducă, s-a hotărât subit să iasă la suprafaţă. Se anunţă vremuri sumbre atât pentru vii, cât şi pentru morţi. Cu un Hades chitit să ia în stăpânire fostul domeniu al fratelui său mai mic, slujbaşii iadului scapă de sub control, iar umbrele celor decedaţi bântuie lumea celor vii sau aşteaptă un barcagiu care nu mai vine, în loc să culeagă prune în Câmpiile Elizee (sau să împingă bolovani cât e eternitatea de lungă în Tartar).


Al cui eşti tu, demoane ?

Speriată de perspectivele sumbre, umbra lui Tiresias îşi croieşte drum până în Olimp, unde tocmai ne trăgeam sufletul după repriza cu Typhon, şi ne roagă frumos să-i facem o vizită lui Hades şi să-l aducem pe calea cea dreaptă. Noi, ca nişte gameri iubitori de dreptate, Diablo şi seturi albastre, îi facem hatârul şi o luăm la picior prin subteran în căutarea pezevenghiului care nu lasă morţii să se hodine în pace.

Ca să nu mai bat câmpii „elizei" prea mult, ce vă aşteaptă în Immortal Throne? Păi un „clickfest" de zile mari, îmbunătăţit pe alocuri, şi o trecere în revistă a miturilor şi a personajelor mitologice pe care campania originală le-a uitat. Îi veţi da bineţe Medeei, îl veţi salva pe Orfeu din ghearele ciclopilor, veţi lupta alături de Ulise şi Agamemnon în Câmpiile Elizee, veţi purta o discuţie tovărăşească cu cei trei judecători ai morţilor, Minos, Radamante şi Eac, iar în final, îl veţi lua de guler pe însuşi Hades.

„Aggroturism" subteran

Având în vedere că în Immortal Throne obiectivul principal al jucătorului e să-l tragă la răspundere pe tovarăşul Hades, noile peisaje reflectă întru totul seriozitatea sarcinii înmânate de profetul orb, Tiresias. Spuneţi adio, deci păşunilor întinse şi pădurilor cutreierate de satiri hipioţi şi nimfe lascive şi pregătiţi-vă de o excursie în subteran, de-a lungul şi de-a latul Styx-ului. Tarlaua lui Hades arată excepţional de bine, exact ca-n vederile trimise de răposatul străbunic. Peisajele mohorâte, sinistre, minunate în stranietatea lor, împânzite de

Jos, jos, jos în Tartar jos...

TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE



NIN ownage!



Am I dead ?

copaci contorsionaţi şi statui dărâmate, m-au uns pe sufletul meu de metalist. Pe tărâmul lui Hades, violetul satanic, cenuşiul mohorât şi un verde otrăvitor sunt culorile predominante şi contribuie serios la atmosfera ireală a Lumii de Dincolo. Chiar m-am simţit Dincolo. Ajungem, bineînţeles, şi în Câmpiile Elizee, unde totul este frumos şi verde (mai puţin hoardele de nenorociţi care nu lasă eroii să se bucure de eternitate), dar sincer să fiu parcă mai mult îmi place ţara lui Hades Vodă.

Ciracii lui Hades şi cei pe care-i veţi forţa să treacă Styx-ul sunt „animăluţele" specifice oricărui iad respectabil. Nemorţii, spiritele şi demonii, inventaţi sau preluaţi din mitologia greacă, noi şi vechi, fac tot posibilul să vă întrerupă călătoria. Pe nivelul standard de dificultate nu fac o treabă prea bună şi cad ca muştele la raid. Excepţie fac „boşii" şi o mână de „unici", care mai taie puţin din monotonia măcelului şi-ţi amintesc din când în când că în Titan Quest se mai şi moare. De exemplu, Cerber, cotarla mitică, a căzut mai greu decât însuşi Typhon şi probabil mi-ar mai da cu tifla şi acum dacă n-aş fi cheltuit vreo două milioane pe scroll-uri (mai jos o să vă pun în temă) în căutarea combinaţiei câştigătoare.

În plus

Ca orice add-on cu pretenţii, Immortal Throne trage după sine o serie de noutăţi şi îmbunătăţiri ale conceptului de bază. Le luăm pe rând, în ordinea importanţei. În fruntea listei stă noua „profesie", Dream Mastery. Dacă aţi terminat campania originală cu un personaj bazat pe magie şi nu v-aţi lăcomit deja la a doua profesie, n-ar strica să aruncaţi un ochi peste ea. E o combinaţie interesantă de vrăji ofensive, cu damage magic direct, puţintică magie restaurativă şi ceva summoning. Din păcate, dacă vreţi să jucaţi Immortal Throne cu un Dream Master, dar v-aţi ales deja a doua profesie şi nu vă înduraţi să aruncaţi banii pe cursurile de reconversie profesională oferite de cei câţiva mistici care-şi fac veacul în subteran, va trebui să luaţi totul de la capăt, deoarece Immortal Throne poate fi jucat doar cu un personaj cu care aţi terminat campania originală.

Următoarea pe listă este caravana. O versiune îmbunătăţită a „stash"-ului din Diablo, caravana ne permite să depozităm item-urile de care nu vrem să ne despărţim. De ce îmbunătăţită? Păi, pe lângă spaţiul destul de măricel (şi extensibil dacă vă ţin buzunarele),



Căţeluş cu părul creţ...



caravana permite transferul de obiecte între personaje (o altă facilitate „împrumutată" din MMORPG-ul lui Blizzard). Chiar că se cerea aşa ceva, având în vedere prostul obicei al monştrilor de a lăsa în urmă o grămadă de obiecte care ar sta mai bine pe oricine, numai pe personajul tău nu.

Trecem acum la artefacte, o altă „găselniţă" a IT-ului. Artefactele sunt obiecte care se presupune că oferă nişte bonusuri considerabile, cu singura condiţie să puneţi mâna pe o reţetă şi ingredientele necesare (foarte greu de găsit, efort care încă nu m-am hotărât dacă egalează răsplata), şi să faceţi o vizită la Enchanter. Acelaşi Enchanter, şi asta mi se pare o adiţie mult mai utilă decât artefactele, poate „extrage" relicvele montate pe un obiect. La alegere, procesul distruge relicva sau obiectul.

Un alt „cadou" oferit de producători îl reprezintă scroll-urile, pe care le-aş descrie cel mai bine ca „magie la plic". De unică folosinţă, normal. Nu sunt prea multe, am identificat vreo şapte, dar se dovedesc foarte utile, chiar indispensabile, în anumite situaţii. În plus, având în vedere preţul piperat, acum în sfârşit avem ce face cu milioanele de gălbiori adunaţi pe drum.

În rest, doar modificări cuminţele, de bun simţ, care nu sar imediat în ochi, dar „se cereau" şi se simt. Obiecte unice noi, seturi proaspete (deşi n-o să vă daţi seama decât după muuulte ore de joc) şi sfântul buton de ordonare a inventarului .

Efectele grafice ale vrăjilor au fost „aduse la zi" şi arată cu mult mai bine decât cele din campania originală. Gheaţa e gheaţă, fulgerul fulger şi aşa mai departe. S-a lucrat puţin şi la aspectul aurelor, acum sunt puţin mai spectaculoase şi alături de noul look al vrăjilor dau într-adevăr impresia că eşti Ep1xx.

Titan Click: The Immortal Mouse

Cu alte cuvinte, nimic nu s-a schimbat radical faţă de TQ. La fel de liniar, aproape zero explorare, iar stilul a rămas exact acelaşi. Click*100, poţiune poţiune, ce-ţi mai face pisica Locke?, boss, click*1000, m-a răpus bivolul!!!!, bă, nu merge-aşa, dă o ţigară că încerc altfel, click*10000000, e cinci, hai Ciolane, acasă, că-ţi plâng peştii de foame. Şi e bine, că de aia îmi place mie de el. Asta nu înseamnă că e perfect. Mi-ar fi plăcut mai mult dacă, să zicem, s-ar fi mărit limita de puncte alocabile unui skill. Dacă sunteţi catâri ca mine, ştiţi una şi bună şi nu vă interesează o a doua profesie sau alt arbore de skill-uri, sistemul din TQ lasă de dorit. Limita unui skill ne obligă să investim în skill-uri de care nu avem nevoie. Şi tare-mi miroase a propagandă socialistă pentru personaje multilateral dezvoltate. M-ar fi bucurat şi o varietate mai mare a item-urilor gălbejite generate aleatoriu. Sincer, m-am cam săturat de „ ... of virility". Cum deschid e-mail-ul, cum îmi sare un traficant de viagra în cârcă. Intru în joc, dau în cap unui monstru să-mi dovedesc mie că-s bărbat, ţup! „şuba virilităţii", „bocancu' virilităţii", „briceagu' virilităţii". Virilitatea virilităţii, totul e virilitate mai puţin eu, că altfel nu-mi explic ofertele... Când nu plouă cu virilitate, ninge cu stabilitate, tună cu acuitate şi fulgeră cu egalitate. N-ar fi stricat puţintică variaţie şi mai multă imaginaţie, dar n-a fost să fie. Bine că avem seturile ălea multe...


În aşa Infern să tot mergi...

Din nou, după o excursie într-un dungeon cu nume răsunător (ceva de genul The Infernal And Yet Pleasant Dungeon of the Not So Old but Fallen Epic God of Epicness), am observat că oamenii şi-au păstrat obiceiul. Iau un dungeon, îi dau un nume răsunător, îl umplu până la refuz cu monştri şi în cel mai îndepărtat colţişor trântesc în scârbă un cufăraş amărât din care sare-o furculiţă galbenă sau 5000 de monede la fel de galbene, care cică ar trebui să eclipseze milioanele din inventar. Bleah! Totuşi, printr-un astfel de dungeon am dat peste câteva indicii spre unele quest-uri ascunse, semn că nu totul e pierdut şi poate-s eu prost şi nu merit să citesc asemenea nume răsunătoare.


Dar podaaaaaruuu, daaar podaru-mi cere-un zlooot!!!


Mari da' proşti...

Ca să nu mă întind mai mult decât mi-e pagina, închei aici. Dacă v-a plăcut Titan Quest, n-ar trebui să rataţi nici Immortal Throne. Se joacă la fel, arată mai bine, e puţin mai deştept, oferă destul conţinut, deci aveţi toate motivele să vă pierdeţi câteva ore în compania lui. Over and click!

■ cioLAN



- GEN Action/RPG
- PRODUCĂTOR Iron Lore
- DISTRIBUITOR THQ
- CERINŢE idem Titan Quest
- ON-LINE titanquestgame.com

8

Tortuga Two Treasures

O poveste despre două comori, nu una şi nici trei, ci două!

Am avut o perioadă în viaţă în care eram convins că undeva printre dealurile şi munţii din spatele casei trebuie neapărat să fie ascunsă o comoară. Umbla chiar o legendă prin sat că unul dintre cei mai bogaţi oameni din zonă descoperise în perioada interbelică un cufăr plin cu galbeni, îngropaţi de cine ştie ce bandă de tâlhari în trecut. Se ştia şi locul şi nu o dată m-am dus pe ascuns cu hârleţul şi am săpat, doar, doar mai găsesc măcar unul. Ciudat este că până la urmă am găsit, în altă parte, o monedă pe care, după ce m-am chinuit o zi să o curăţ, am reuşit să desluşesc 1664. Am fost atât de mândru... normal, acum dacă stau să mă gândesc, mă îndoiesc că era atât de veche. Nu cred că există om care să nu fie fascinat de ideea de comoară ascunsă. E acolo, în noi, bine înfiptă şi puţini sunt cei care pot rezista tentaţiei de a da un hârleţ în zona marcată de o cruce pe o bucată de piele îngălbenită de vreme. Cine ştie...

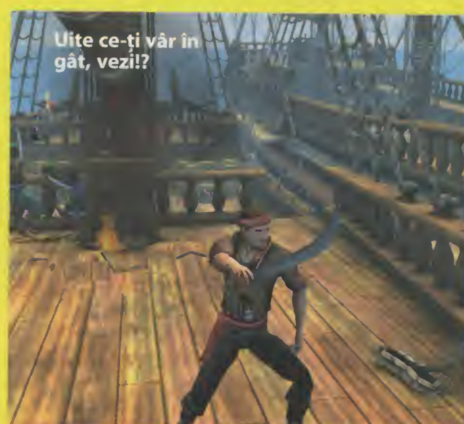

Lucrurile nu arată foarte bine

Blackbeard şi Hawk

Barbă Neagră este un personaj care, datorită cinematografiei, a reuşit să intre în bagajul cultural al oricărei naţiuni civilizate. E clar cel mai cunoscut pirat din istorie, aşa cum Zorro şi Pardallian sunt cei mai cunoscuţi spadasini. E normal ca numărul legendelor din jurul acestui mitic personaj să atingă cote paroxistice, de nici măcar nu mai ştii unde să-l clasifici. Dacă unele vorbesc despre el ca un lacom fără scrupule şi inimă, altele îl ridică în slăvi ca un om mândru şi plin de principii. Sincer, nu avem nici măcar siguranţa că a existat. Iar istoric vorbind, pirateria nu a fost în sine o ocupaţie în afara legii. A fost întotdeauna folosită de naţiuni pentru a controla un pic traficul de bunuri în Arhipelagul Caraibelor. E clar că aceste bunuri au ajuns în buzunarul căpitanilor care puneau mâna pe ele, de unde şi numărul legendelor despre comori ascunse pe unde s-a putut... În jocul de faţă este vorba în principal despre o mare comoară care ar fi aparţinut lui Henry Morgan, un alt mare pirat din istorie şi, simultan, guvernator al Jamaicăi. Se presupune că înainte de moarte i-ar fi ucis pe toţi cei care ştiau de comoară, ducând cu el secretul în mormânt. Normal, se pare că i-au scăpat unele amănunte. Thomas „Hawk" Blythe şi iubita sa, preoteasa voodoo Sangua se „asociază" cu celebrul Blackbeard pentru a da de urmele acestei comori. Normal, lucrurile se complică şi de aici aventura devine mult mai interesantă.

Relaxarea...

Vă garantez că pentru cei care au trecut prin focurile unor jocuri ca Sea Dogs, prima impresie va fi una proastă. Jocul este departe de a pune accent pe simulare sau pe complexitate şi libertate. Este un action pur, simplu şi la obiect. Este interesant că, pe măsură ce jucam, mă simţeam ca şi cum citeam o carte. Cu fiecare misiune în parte, parcă mai dădeam o pagină şi modul în care evoluau lucrurile mă făcea să citesc în continuare, pagină cu pagină, pentru a afla oare ce se mai întâmplă. Fiecare misiune este interesantă deoarece urmăreşte cu


Uite ce-ţi vâr în gât, vezi!?

acuratețe un scenariu scris special de un grup de scriitori contemporani destul de valoroși. Atingerea artistului se simte în special după ce treci de inhibiția liniarității. Tortuga este foarte departe de a fi un joc de decizie. Misiunile te ghidează liniar pe linia poveștii și nu-ți lasă portițe de „evadare", exact ca o carte. Niciodată deciziile tale nu vor influența ceea ce vei citi mai departe. Aici ajung și la relaxarea și deconectarea pe care le simți jucând. Sursele de stres sunt legate doar de numărul de poțiuni pe care le ai pe insulă sau de pachetele pentru reparații pe care le ai în cală pe mare. În rest, o grămadă de fun. Ca să nu divaghez prea mult, structura jocului e foarte simplă. Pe mare vei controla corăbii în third person și în cel mai intuitiv și ușor mod posibil, iar pe insule vei lupta cu sabia în mână tot din third person. Bogăția gameplay-ului nu este foarte mare și nici nu variază major odată ce ai depășit primele misiuni. Însă asta îl face de fapt un joc excelent, faptul că ți se dă libertatea de a urmări povestea în liniște. Iar povestea e plină de întoarceri de situație și de amănunte picante care l-ar face pe orice amator de cărți cu pirați să scoată banii din buzunar.

Ceva mai departe

Ar fi bine totuși să intrăm în unele amănunte de gameplay, pentru că până la urmă ceea ce face diferența dintre o carte și un joc este interactivitatea. Astfel, controlul pe mare al corăbiei este extrem de ușor și de clasic. Majoritatea sunt foarte manevrabile, lucru care îl poate deranja pe un cunoscător, mai ales la început. Mai târziu, după cum spuneam, vei uita cu siguranță de problema asta. Evident, în luptele pe mare nivelul decizional este destul de ridicat. Tunurile au cooldown, poți schimba tipurile de muniție și poți folosi și alte elemente de arsenal, ca de exemplu butoaiele cu explozibil. Corăbiile scufundate lasă în urmă cargo-uri, cu diferite lucruri, de la alimente până la kit-uri de reparare a corăbiei. Reparațiile se fac cu un singur clic, treptat, nu ca atunci când bei o poțiune. De obicei, vei fi obligat să lupți cu multiple corăbii, așa că va trebui să scoți de la rece și cunoștințe de tactică. Dacă nu le ai, se pot face pe loc. Cert este că acest tip de combat simplu și la obiect nu deranjează, din contră, este o minunăție pentru un „casual gamer".

Land Items	On Offer	100	Owned
Chain Shot (x100)	698		200
Grapeshot (x100)	757		200
Plate Breakers (x100)	590		200
Explosive Barrel (x10)	39		0
Barrage	4		0
Octopus Bait	3		0
Hull Repair Kit	3	100	0
Sail Repair Kit	3	100	0
Cannon Repair Kit	5	100	0

Cred că niște momeală de caracatiță ar merge...

Producătorii intenționau să dezvolte un engine mai complicat pentru luptele pe mare, însă până la urmă au decis să le facă extrem de accesibile. Luptele nu se dau numai pe mare. Pe uscat vei fi implicat în lupte, într-un stil action clasic și vei putea folosi un număr de lucruri specifice: poțiuni de sănătate, prafuri voodoo sau chiar combo-uri pe care le înveți în timp. Fiecare kill îți va da niște bani, care pot fi folosiți la îmbunătățirea corăbiei sau la achiziționarea unor săbii sau pistoale mai bune. Combat-ul e simplu, direct și foarte ușor de practicat pentru că s-a folosit și auto-facing-ul. Cam ăsta e tot gameplay-ul.


A se identifica d'șoara Voodoo Sangua

Odihnă

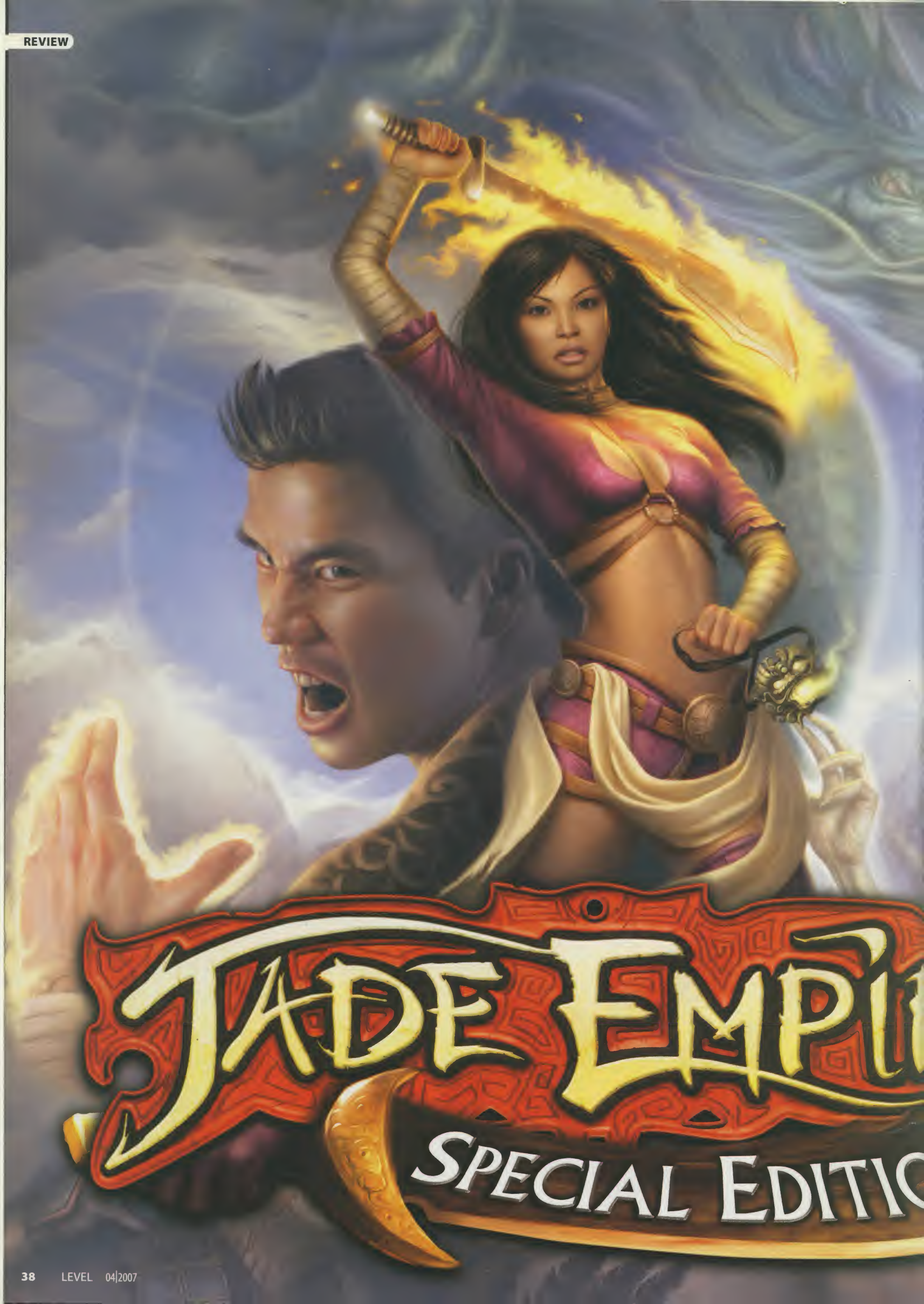
Ca să dau și câteva detalii tehnice, engine-ul grafic nu este cu nimic special, iar cerințele de sistem sunt decente. Dinamica personajelor este cam ciudată, mai ales când vezi că marele Hawk aleargă crăcănat. Sunetul este un potpuriu pirateresc, dar nu iese în evidență cu nimic. În final, l-am putea caracteriza ca un joc mediu și gata. Însă story-ul și faptul că după ce ieși din joc te simți foarte bine îi dau o altă aură. E un joc ce lovește acolo unde ne doare, adică în nevoia de deconectare după muncă, școală etc. Desigur, e și o chestiune de gust. Mie îmi plac jocurile complexe, dar, paradoxal, mă simt mai bine după ce termin câteva misiuni de Tortuga: Two Treasures. Mă simt odihnit.

■ Locke

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Ascaron Entertainment ▸ **Distribuitor** CDV ▸ **Procesor** P 1.7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.tortugagame.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	10
Impresie	9

8,4


JADE EMPI
SPECIAL EDITIO

Feerie cu shaolini



Star Wars: Knights of the Old Republic a însemnat ultimul contact al lui Bioware cu seturile de reguli „erpegistice" aflate în grija celor de la Wizards of the Coast. Hotărâți să încerce ceva nou, oamenii de la Bioware au lăsat sequel-urile jocurilor care i-au consacrat (Neverwinter Nights și KotOR) în grija celor de la Obsidian și au decis să încerce marea cu degetul și să ofere occidentalilor un RPG de inspirație orientală. Din păcate pentru conservatori, care n-ar atinge o consolă nici bătuți, Jade Empire a fost gândit din start ca un titlu Xbox only. Totuși, clubul exclusivist din care a făcut parte nu l-a împiedicat să smulgă revistelor și site-urilor de specialitate câteva titluri „RPG-ul anului 2005".

Deși planurile inițiale nu includeau și o versiune pentru PC, lui Bioware i s-a făcut milă de amărâții care, în lipsa unei console, trag șoarecele de coadă și ne-a blagoslovit cu o portare de zile mari, Jade Empire Special Edition. Și cu o mână de mici „exclusivități", să crape consoliștii de ciudă. Hehehehe...

Pe drumuri de jad

Contrar aparențelor, nu mi se pare că Bioware a riscat prea mult când a decis să renunțe la clasicul D&D în favoarea unui setting nou, cu iz oriental. Ca orice „comerciant" de succes, a profitat de tendința oricărui vestic cuminte de a pune botul la toate șmecheriile chinezești, de la Arta Războiului a lui Sun Tzu, care se lăfăie pe rafturile tuturor librăriilor, până la teneșii chinezești și statuetele chicioase vândute pe treptele Orașului Interzis de câte-un chinez cu simț afaceristic. Lăsând gluma la o parte, decizia celor de la Bioware de a folosi un setting cu rădăcini adânc înfipte în miturile și legendele chinezești a fost cât se poate de inspirată. RPG-urile serioase cu tentă wuxia sunt atât de puține că pot fi numărate pe degetele de la o singură mână, deși fanii literaturii medievale chineze, ai filmelor cu arte marțiale și ai grăsunului molcom poleit cu aur nu prea pot fi numărați nici într-o viață de om.

Acestea fiind spuse, sper că v-ați prins până acum că Jade Empire este un RPG „de-consolă-picat-pe-PC" inspirat din miturile și legendele Chinei. Din păcate n-o să cutreierăm China precomunistă în lung și-n lat după cum vrea Yang-ul nostru, ci vom vagabonda liniștiți prin Imperiul de Jad, un univers fictional imaginat de artiștii de la Bioware. Totuși, la o analiză mai atentă – și aici nu mă refer la ochii oblici, kung-fu și mustăcioarele subțirele – similaritățile dintre Imperiul de Jad și Imperiul lui Mao sunt atât de multe încât puteți liniștiți să închideți ochii și să vă imaginați că vă plimbați liniștiți pe malul Fluviului Galben. Scroll-urile împrăștiate prin peisaj vă pun la curent cu istoria, miturile și legendele Imperiului, care o să vă pară familiare dacă ați avut curiozitatea să aruncați ochii măcar peste istorioarele chinezești din Povești Nemuritoare. Fiecare eveniment istoric major din China „cea de toate zilele" are un corespondent similar în istoria Imperiului de Jad. Nașterea imperiului chinez (unificarea celor șapte regate aflate în război), construcția Marelui Zid, incursiunile hunilor se regăsesc și în Imperiul fictional. Europenii sunt reprezentați și ei de către un „barbar din Estul Îndepărtat", un specimen aparte, cu figura pitorească și talentul oratoric ale lui don Quijote și vocea lui John Cleese (episodul e genial, nu-l ratați pentru nimic în lume). Peste toate acestea departamentul de creație al Bioware-ului a așternut un strat gros de ficțiune, iar rezultatul, după cum veți putea observa și singuri, este un univers nou, unde vă veți simți ca acasă încă de la început, chiar dacă nu are vârsta și „experiența" lumilor Dungeons and Dragons.

Wu cel mic. Și Xia

Au trecut douăzeci de ani de când împăratul Sun Hai, prin mijloace doar de el cunoscute, a pus capăt marii secete ce amenința să distrugă Imperiul, devenind astfel un erou pentru poporul său. În sătucul Two Rivers, Maestrul Li își conduce cu înțelepciune școala de arte marțiale unde eroul nostru, un orfan adus de Li în Two Rivers acum douăzeci de ani, studiază de zor. Povestea debutează în momentul în care Li se hotărăște să arunce




Ca la 1907...

puţină lumină asupra trecutului încețoșat al învăţăcelului său. După câteva ore „de acomodare" în Two Rivers, o tragedie cumplită vă catapultează într-o aventură de zile mari. Şi atât, că restul e spoiler. Dacă aţi jucat SW: KotOR sau măcar un joc de-al lui Bioware, le veţi recunoaşte imediat stilul inconfundabil. Trecutul personajului este o pagină albă, care se va umple pe măsură ce avansaţi în poveste.

Scenariştii de la Bioware şi-au făcut admirabil treaba, s-au documentat serios şi ne-au oferit un RPG care urmează îndeaproape tiparul romanelor wuxia (bune) şi jonglează magistral cu laitmotivele RPG-urilor moderne, fără a se împotmoli însă în clişeele şi stângăciile specifice ambelor genuri. Avem în faţă un puzzle imens, unde fiecare piesă pusă la locul ei are darul de a spori misterul, urmând ca ansamblul să ni se dezvăluie în întreaga lui splendoare abia cu cinci minute înainte de final. Nu ştii sigur ce reprezintă decât după ce „ataşezi" piesa finală. Surprizele şi întorsăturile de situaţie se ţin lanţ, dar revelaţia apare abia la final, niciun moment mai devreme. În Star Wars: Knights of the Old Republic, Bioware ne-a dat prea mult de înghiţit şi mult prea devreme (da, mă refer la „grosolănia" de la mijlocul jocului) şi, ca urmare, interesul pentru final, chiar dacă nu s-a stins de tot, s-a diminuat considerabil. Drumul eroului spre autocunoaştere se întrerupea brusc încă de la jumătatea jocului, tot atunci ştiam cu exactitate cine-i tartorul şi eram siguri încă de la început cum şi unde va avea loc confruntarea finală. Dar oamenii şi-au învăţat lecţia. Jade Empire e mult mai subtil, ne „păcăleşte" în mod constant şi asta-l face demn de urmărit până la capăt. Când totul pare curat ca lacrima şi limpede precum apa de izvor şi te minunezi de propria-ţi inteligenţă, un mic amănunt te bagă din nou în întuneric. Nu ştii sigur cine eşti sau dacă te-ai răfuit cu cine trebuie decât după „The End". Mai mult, deşi este imprevizibil ca o zi de primăvară, storyline-ul nu suferă de „sindromul" Deus ex Machina. Fiecare eveniment, oricât de improbabil sau neverosimil ar părea, are o explicaţie logică. Indicii sunt prezente peste tot, dar până la „momentul adevărului" par doar nişte amănunte minore. Gândiţi-vă (sau, dacă nu l-aţi văzut, căutaţi-l) la filmul Usual Suspects şi mă veţi înţelege mai bine.


Bucăţica mea de Rai

Din păcate, va trebui să plătim privilegiul de a asculta o asemenea poveste cu propria libertate. Fiind un RPG care pune accentul pe storyline în defavoarea libertăţii de mişcare, Jade Empire ne ţine cam din scurt. Cu excepţia câtorva quest-uri secundare care ne distrag puţin atenţia şi adaugă câteva ore de „distraxie" în plus, jocul curge nestingherit spre marele final şi ne trage şi pe noi după el. Dacă preferaţi „vagabondajul" din Oblivion în detrimentul unui storyline solid, Jade Empire s-ar putea să vă dezamăgească. Există, totuşi, o serie de sidequest-uri care nu se arată decât anumitor tipare de personaje, şi trei finaluri alternative, destul cât să ne convingă să terminăm jocul de vreo patru ori, dar nu mai mult.


Pofteai la muşchiuleţ de şaolin? Na muşchiuleţ!!!

Ceata lui Şaolin / Umblă creanga prin Pekin

Tot după modelul KotOR, nu cutreierăm imperiul singuri cuc, ci primim în grijă doisprezece tovarăşi de drum, vorbăreţi nevoie mare, dar complet nefolositori (dar nu nefolosibili) când vine vorba de pus osul la treabă. Ca luptători sunt total inutili, dar îşi plătesc datoria cu vârf şi'ndesat când vine vorba de stat la taclale şi despicat firul în patru (din păcate cu vorba şi nu cu latul palmei). Poţi „căra" doar unul dintre ei cu tine, dar în schimb îl poţi înlocui din mers, nu trebuie să te mai deplasezi până la cartierul general.

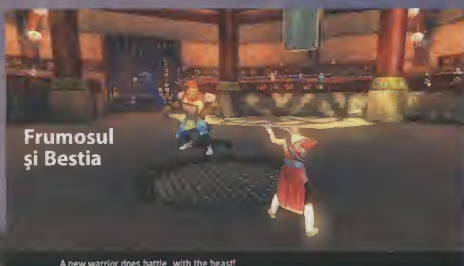
Chiar dacă însoţitorii au personalităţi bine definite şi pot sta fără ruşine alături de „derbedeii" simpatici din KotOR 2 şi NWN 2, „mecanica" party-ului nu s-a bucurat de aceeaşi atenţie. Dialogurile dintre ei sunt destul de puţine în comparaţie cu sporovăiala din NWN 2, iar acţiunile noastre se pare că n-au niciun efect asupra lor. Singura metodă de a-i influenţa (cu excepţia câtorva situaţii... foarte puţine la număr) este dialogul. Şi nici el nu schimbă prea multe.

Nu există „quest-uri de personaj" în adevăratul sens al cuvântului, dar Bioware a găsit o modalitate elegantă să integreze povestea fiecărui însoţitor în quest-ul principal sau într-unul dintre quest-urile secundare majore. Există bineînţeles şi nelipsitele poveşti de dragoste cu „tovarăşele" sau „tovarăşii", dar sunt foarte simpliste în comparaţie cu telenovelele din Baldur's Gate 2 şi pot fi rezolvate, din nou, doar prin dialog (ca şi în viaţa reală, trebuie să le spuneţi doar ce vor să audă).

După cum am spus-o şi mai sus, când se ajunge la scandal, companionii sunt total neajutoraţi şi mai mult ne încurcă. Totuşi, producătorii au fost destul de inspiraţi să-i „doteze" cu un support mode care, odată activat, ne transformă partenerul într-o „galerie mobilă". Pe scurt, un tovarăş „setat" pe support mode este ignorat de inamici, meditează cuminţel pe margine şi ne oferă o seamă de bonusuri, de la regenearea sănătăţii până la un nou stil de luptă, Drunken Master Style.


Puteţi veni mai aproape? Că nu văd să citesc...





Frumosul şi Bestia



Yin şi Yang

Fie că este vorba de sidequest-uri, dialoguri cu sau fără importanţă sau chiar quest-ul principal, seriozitatea şi umorul se află într-un echilibru perfect. Umor de limbaj şi situaţii amuzante sunt cu carul, dar întotdeauna există ceva care ne aminteşte că nu ne holbăm la un sitcom, ci butonăm de zor un joc serios. Acum râzi de te spargi de păţaniile maestrului beţiv ţinut sub papuc de o nevastă năbădăioasă, iute la mânie şi rea de gură, iar peste zece minute eşti pus în faţa unei decizii care te va bântui chiar şi după ce ai stins PC-ul.

Şi dacă tot am ajuns în zona deciziilor morale, după tipicul oriental, în Jade Empire conceptele de bine şi rău, aşa cum ne sunt cunoscute nouă occidentalilor, au fost înlocuite de principiul armoniei şi al discordiei. Armonia nu înseamnă neapărat bine, după cum discordia nu este rea prin definiţie. Way of the Open Palm şi Way of the Closed Fist sunt cele două stiluri de viaţă către care ne vor îndrepta deciziile luate pe parcursul jocului. Pentru un adept al filosofiei Pumnului Strâns, câştigul personal este situat înainte de toate, echilibrul nu înseamnă nimic şi nu se va da înapoi de la nimic pentru a obţine ce vrea. Cei care calcă pe poteca spinoasă a Palmei Deschise cred în echilibrul universal şi încearcă să nu acţioneze în afara limitelor stabilite de propria poziţie în „marea schemă", să nu ceară mai mult decât li s-a dat şi să nu dea mai mult decât li se cere.

Producătorii au încercat din răsputeri să ne pună în faţa unor alegeri care să reflecte cât mai exact modul de gândire al orientalilor. În mare parte au reuşit. Spun în mare parte pentru că în câteva rânduri viziunea occidentală şi-a făcut simţită prezenţa. Dilemele morale propuse de producători nu sunt chiar atât de subtile pe cât ar fi putut să fie şi nu surprind întotdeauna aspectele mai complexe ale celor două filosofii. Cu toate acestea, am dat peste câteva sidequest-uri care m-au pus în faţa unor alegeri ce ilustrează perfect conceptele morale din Jade Empire. Pentru a-şi salva fiica de la moarte, un doctor are nevoie urgentă de un ficat. Putem să scormonim cadavrul unui nobil proaspăt decedat (ştiind că astfel spiritul decedatului nu-şi va găsi drumul către Lumea de Apoi) sau putem convinge părintele disperat să se sacrifice pentru a-i salva viaţa fiicei sale. Vă spun sincer, deşi


Măcar în joc...



Când m-am trezit... eram golem. Păi să nu-i rupi în bătaie?

Charm). Nu cred că trebuie să vă spun cu ce se (sau cum se) mănâncă sănătatea. Cu cât mai multă, cu-atât mai bine. Chi-ul este folosit cu predilecție de către stilurile magice sau pentru a reface sănătatea, pe când stilurile de luptă cu sabia (sau orice alt obiect tăios sau solid) mănâncă Focus pe pâine. Pentru șmecherii de genul „mâna mai repede ca ochiu' " avem Focus Mode, un fel de „bullet time", care „consumă" și el Focus.

Dacă ați băgat la cap ce v-am povestit mai sus și mouse-ul nu are secrete pentru voi, veți deveni mai dibaci decât „Brusli" în mai puțin de zece minute. Sistemul de luptă este extrem de direct și simplu de stăpânit. Avem la dispoziție peste treizeci de stiluri de luptă, împărțite în cinci categorii mari și late: support, martial, weapon, magic și transformation. Nu sunt ele prea bogate în „scheme" (câte două, trei atacuri scurte și un power attack mai lent de căciulă), dar sunt, repet, treizeci, iar „coregrafia" este absolut superbă. Ca fapt divers, prin combinarea a două stiluri


Șaolinașul cel viteaz...

sunt un gras cinic și, mai mult, am fost perfect conștient că am în față un simplu joc, am fost serios tentat să renunț la quest, doar pentru a nu-mi strica buna dispoziție căpătată în urma disputei cu „barbarul din nord" (europeanul de care am amintit mai sus). Într-un final nu m-am putut abține și l-am convins pe doctor să se sacrifice pentru fiica sa, mergând astfel mai departe pe calea... vă las pe voi să ghiciți. Și aici s-a încheiat joaca pe ziua respectivă. Jade Empire este unul dintre cele trei jocuri care m-au făcut să mă simt cu adevărat responsabil pentru deciziile luate de alter ego-ul meu virtual. Bravos.

Yin și Zbang!

Pasionații de „barbut fantasy" se vor simți puțini stânjeniți de simplitatea „mecanismului RPG" care toarce cuminței sub capota lui Jade Empire. Între noi fie vorba, chiar dacă este un „RPG cu chineji", Jade Empire e departe de a fi o chinezărie cu acte în regulă. Cu un sistem de dezvoltare a personajului mai subțirel decât mustăcioarele locuitorilor Imperiului de Jad și un sistem de luptă în timp real, care duhnește a action de la o poștă, Jade Empire se îndepărtează de imaginea RPG-ului clasic, cu stive de statistici, zeci de ecrane de configurare a personajului și lupte „sălbatice" guvernate de Zeul Zar. La prima vedere, v-ați putea simți dezamăgiți, însă la prima butonare veți recunoaște și singuri că sistemul se potrivește ca o mănușă jocului. Avem în față un RPG cu arte marțiale, iar un sistem pe runde cum este cel din CRPG-urile D&D ar reduce serios din spectaculozitatea și dinamismul luptelor.

Dar să revenim la sfânta simplitate „propovăduită" de Jade Empire. În spirit pur oriental, ființa poligonală care țopăie pe câmpiile Imperiului de Jad este „descrisă" de trei atribute simple, Body, Mind și Spirit, care influențează în mod direct cele trei „resurse" ale personajului (Health, Chi și Focus) și cele trei skill-uri conversaționale (Intimidate, Reason și



(de obicei support sau magic şi martial) putem executa un Harmonic Combo, un atac devastator şi foarte „artistic", ce va ucide un inamic dintr-o singură lovitură. După cum vedeţi, avem de-a face cu chinezisme şi nu chinezării, aşa că nu va trebui să fim pianişti pentru a ieşi basma curată dintr-o înfruntare unu, doi, sau chiar şi cinci la unu'. Deci să nu vă aşteptaţi la un Mortal Kombat.

După cum vedeţi, Kung-Fu-ul şi magia chinezească i-au scăpat pe cei de la Bioware şi de grija echipamentului. Când ai la dispoziţie aproape 30 de stiluri de luptă „upgradabile", chiar nu duci lipsa briceagului magic +3 sau a ruginăturii epice a regelui cârtiţă. La rândul lor, şubele de oţel şi jiletcile magice chinezeşti au fost înlocuite de o simplă amuletă, în care putem înghesui până la şapte pietre magice care se întrec în a ne oferi bonusuri mari şi mici.

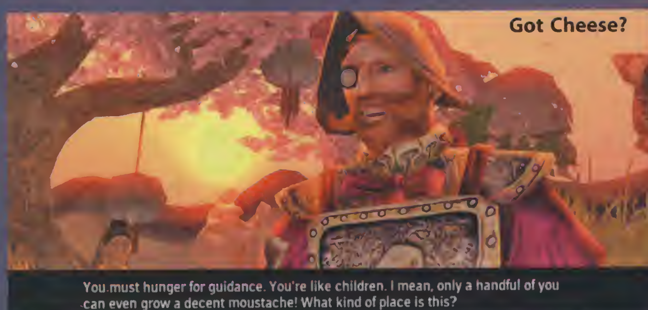
În rest, lucrurile funcţionează ca într-un RPG cuminte. Quest-urile terminate, scroll-urile citite şi inamicii doborâţi ne îndoapă cu experienţă, iar punctele de skill căpătate în urma unui level-up pot fi distribuite între cele trei atribute şi stilurile de luptă preferate. Vă dau un sfat: mai spre final, o să aveţi de-a face cu o serie de inamici sensibili doar la zeama de sabie, măciucă sau topor, aşa că aruncaţi câteva punctişoare şi într-un stil de luptă armată.



Kiwi şaolinu'

Ingineria de Jad

Cea mai mare problemă a portărilor este controlul. Puţini au reuşit să adapteze atât de bine un joc de consolă, încât să nu simţi lipsa unui controller. Gray Matter, cei care s-au ocupat de portare, au obţinut mai mult decât şi-au dorit. Jade Empire: Special Edition se joacă mult mai comod cu mouse-ul şi tastatura decât cu un controller. Pe încercate. Un alt punct în plus este facilitatea accesului la stilurile de luptă. Dacă în versiunea de Xbox aveam acces rapid doar la patru stiluri, exact atât cât ne lăsa pad-ul direcţional, pe PC putem mapa zece (aţi ghicit, tastele de la 1 la 0). Clasicul WSAD funcţionează mai bine decât stick-ul analog de pe gamepad, iar mişcările defensive pot fi executate mult mai simplu. Nota 10 pentru efort şi rezultate.



Got Cheese?

Ca să vă vorbesc pe îndelete despre efectele sonore, soundtrack şi voice acting mi-ar lua probabil încă două pagini şi nu-mi permit acest lux. Important e să ştiţi că m-am făcut luntre şi punte să pun mâna pe coloana sonoră, lucru care mi se întâmplă foarte rar, dat fiind „prostul" obicei al unui soundtrack de a-şi face cunoscută valoarea doar în



Cei doişpe care-au zdruncinat China

„cârdăşie" cu jocul. Actorii tocmiţi de Bioware să dea viaţă personajelor sunt într-o formă de zile mari. Până şi replicile celui mai mărunt şi neimportant NPC sau dialogurile „figuranţilor" se bucură de aceeaşi atenţie ca ale personajelor cheie.

Din păcate pentru nota finală, vârsta motoraşului grafic îşi spune cuvântul şi oricât de impresionat am fost de frumuseţea peisajelor şi de calitatea animaţiilor, tot nu aş putea să-l pun pe picior de egalitate cu un RPG al anului 2006. Totuşi, nu vă lăsaţi păcăliţi de lipsa aşa zisului fotorealism după care tânjim cu toţii. Nu fotorealismul a fost scopul, ci crearea unei atmosfere de basm. Numărul scăzut al poligoanelor şi lipsa efectelor grafice „next-gen" care vă iau ochii prin shooter-e sunt compensate din plin de către simţul artistic fin de care au dat dovadă „texturiştii". Jade Empire este şi arată ca un basm chinez. Şi cu asta am spus totul.

Wax on, wax off...

Dacă nota vi se pare prea mare, gândiţi-vă că nu am avut norocul să butonez varianta de Xbox la apariţie şi acest Special Edition a însemnat primul meu contact cu jocul care ar fi fost RPG-ul (poate chiar şi jocul) anului 2005, dacă subiectul „console" n-ar fi fost tabu în România sau dacă Bioware-ul s-ar fi îndurat să ne ofere şi o variantă pentru PC. Am încercat să-mi ţin entuziasmul în frâu cât am putut, dar adevărul este că Jade Empire: Special Edition, aşa simplu cum e, este unul dintre cele mai bune RPG-uri care mi-au picat în mână (şi am ceva experienţă în domeniu) şi poate sta fără ruşine alături de „greii" genului. Este jocul care ar trebui să vă arate că un RPG înseamnă mai mult decât statistici interminabile, tabele peste tabele, formule diabolic de complexe şi aruncări sălbatice cu zarul. Am zis şi sper să mă ascultaţi.

■ cioLAN

Gen RPG **Producător** Bioware **Distribuitor** 2K Games **Procesor** P 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 **ON-LINE** jade.bioware.com/specialedition/

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	10
Impresie	10

9,4

Supreme Commander™

Să trăiţi Tovarăşul Comandant Suprem al Forţelor Armate!

Întrebarea este: ce v-aţi aştepta de la urmaşul lui Total Annihilation, dacă ar fi să apară? Din nefericire, eu am sărit peste el, aşa că nu aş putea să spun cu exactitate. Sunt sigur că e vorba de hărţi mai mari, de grafică 3D, de combat mai puţin haotic şi altele. Supreme Commander (SupCom) vine cu aproape tot ceea ce un fun hard-core de RTS-uri s-ar aştepta să primească. Combat-ul rămâne un pic haotic, dar cu două monitoare scăpaţi de problema asta… ah, nu aveţi două monitoare… Nici eu, dar asta nu schimbă cu nimic situaţia.

2 x monitor

Citind review-ul la Supreme Commander pe Eurogamer.com, stăteam şi meditam la propoziţia care spunea „Nu pot să înţeleg cum am reuşit să supravieţuiesc jucând RTS-uri pe un singur monitor". Mda, ştiu la ce vă gândiţi sau, mă rog, cea mai mare parte dintre voi. Ar trebui să fim morţi, pentru că nu avem două monitoare. Dar surpriză, suntem în viaţă şi ne descurcăm minunat şi cu unul. Nu neapărat influenţat de dotarea materială pe care o are angajatul de la Eurogamer, ci mai degrabă surprins de o asemenea declaraţie, am deschis şi eu Supreme Commander. Trecând peste faptul că procesorul se încinsese la a doua misiune de umblau cele două core-uri dezbrăcate, iar placa video se scălda în balta unui ventilator lichefiat, am înţeles care este socoteala cu cele două monitoare. Acesta este…

Mare şi lat

Supreme Commander se poate defini cel mai uşor prin superlative – imens, incredibil, extrem de voluminos etc. Chiar dacă vorbim de interfaţă, tot aşa se pune problema, pentru că ocupă circa jumătate din ecran. Împreună cu ultimul patch, a fost totuşi introdusă o variantă lite, pentru cei care văd bine. Dar, înainte de a ajunge la sfârşitul articolului, ar fi câteva lucruri de menţionat. Astfel, deşi Supreme Commander are un destin mai strălucit decât un simplu joc de single player, totuşi nu putem trece cu vederea scena evenimentelor. Astfel, tu eşti Comandatul General al Armatelor într-o lume care este zguduită de un război început cu un mileniu în urmă. Numele său este Infinit War, oarecum justificat. După o mie de ani de lupte, nimeni nu mai ştia exact de ce se războieşte, dar avea ceva de-a face cu anumite convingeri de natură mistică sau socială. Singurul mod prin care acest război poate lua sfârşit este completa anihilare a celorlalte facţiuni. Rolul tău este de a urma cursul misiunilor spre inexpugnabilul sfârşit dictat de scenariul jocului. Acesta are trei campanii, pentru


Harta tactică sau locul unde gestionezi câmpul de luptă

fiecare dinte cele trei facţiuni. Este important de menţionat că deşi campaniile au scopul de a te pune mai mult în temă şi de a te pregăti pentru viitoarele meciuri de multiplayer, totuşi au primit foarte multă atenţie din partea producătorilor. Plecând de la cut-scene-uri şi ajungând la modul „prea" dinamic în care campania se desfăşoară şi ţinând cont şi de AI-ul care uneori te face să te simţi depăşit, e clar că niciun aspect nu a fost neglijat. Gas Powered Games, producătorul lui SupCom, este compania care a produs şi seria Dungeon Siege. Este interesant cum un proiect RTS de asemenea anvergură a reuşit să iasă bine din mâinile unor specialişti în Action-RPG.







Enormitatea conţinutului

După cum probabil vă amintiţi prea bine, Total Annihilation a fost un joc foarte controversat, deoarece ţintea




Commander Bot!


Macro-Pirogravare

către o categorie destul de restrânsă de gameri, şi anume cea hard-core. SupCom a urmărit exact aceeaşi reţetă, cu o singură diferenţă. Este vorba despre engine-ul grafic remarcabil. Deşi încinge şi cele mai performante procesoare şi plăci video de pe piaţă, totuşi este vorba de sute de unităţi pe care este capabil să le suporte, mai mult de jumătate fiind controlate în totalitate de AI, în single player. Prin asta producătorii au încercat să corupă şi o parte dintre jucătorii „casual", adică aceia care apreciază jocurile prin calitatea lor relaxantă. Părerea mea este că mirajul graficii dispare imediat după prima misiune. Având în vedere dimensiunile câmpului de bătălie, zoom-ul a fost configurat în aşa fel încât să dea posibilitatea de a vedea totul de pe „orbită". Unităţile devin de la acest nivel iconiţe, piese de joc. Problema nu ar fi asta, ci că îţi dai brusc seama că acesta este tipul de view pe care îl vei folosi cel mai des, iar fantasticul engine grafic devine redundant. Când nu eşti ocupat cu distribuţia forţelor şi luptele pe mai multe fronturi, pentru că eşti obligat să o faci, vei administra bazele şi vei produce resurse şi unităţi. Aici e obligatoriu să cobori camera, dar nu prea mult pentru că vei pierde timpi preţioşi. Totuşi, după un timp, devine extrem de obositor. Da, jocul este o realizare de excepţie, cel mai cel dintre RTS-uri, însă pentru un jucător normal este un continuu stres. Aici intervine problema celor două monitoare. Jocul poate fi configurat să ruleze pe două monitoare, unde poţi amplasa view-uri diferite Dacă pe unul vei administra bazele şi producţia de unităţi de la un nivel normal de zoom, pe cel de-al doilea îţi vei coordona mişcările pe câmpul de luptă şi vei lua decizii tactice. Într-adevăr, în condiţiile acestea te vei simţi ca un adevărat general, iar jocul capătă brusc o cu totul altă lumină. Îi vei da credit ca fiind probabil cel mai bun RTS creat până în acest moment, iar restul jocurilor de acest gen ţi se vor părea un surogat de tactică şi strategie. Însă, oare cum ar trebui să judecăm calitatea? În funcţie de accesibilitate sau în funcţie de condiţiile ideale? Părerea mea este că Supreme Commander ar fi fost un joc de nota 10 dacă ar fi fost mai la îndemâna celor care nu au aşa de mult timp şi aşa de multă răbdare.


Pe două monitoare s-ar vedea un pic diferit...

Mai bine... Hmm

De obicei, tind să termin astfel de articole cu ideea de bază că se putea şi mai bine. Însă în cazul lui Supreme Commander nu pot spune decât că se putea şi altfel. Gas Powered Games a ales până la urmă să atace piaţa hardcore, şi da, este un succes, însă limitat. Vorbeam deunăzi cu Rza că SupCom se aseamănă cu Silent Hunter III în ceea ce priveşte conceptul. Adică toată lumea recunoaşte că jocul este strălucit, nemaipomenit şi ieşit din comun, însă sunt foarte puţini care-l joacă şi mult mai puţini care-l pot aprecia la adevărata sa valoare. Dacă e bine sau rău, asta depinde de tine, în ce tabără eşti. Părerea mea este că rău nu poate fi, ci în cel mai rău caz vei rămâne indiferent. În cel mai bun caz, eşti unul dintre cei care până acum un an încă mai jucau Total Annihilation. Pentru tine este o evoluţie, este „The Ultimate RTS".

■ **Locke**

Gen RTS **Producător** Gas Powered Games **Distribuitor** THQ **Procesor** P 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.supremecommander.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	9

8,6

TEST DRIVE Unlimited

Dincolo de limite

Test Drive Unlimited este genul de joc pe care îl aştepţi mult şi bine cu sufletul la gură, iar la un moment dat te loveşte miserupismul şi uiţi de el. Păi dacă l-au amânat! Jocul pentru PC a avut o lansare târzie faţă de Xbox 360 şi câteva amânări care ba m-au dezumflat, ba m-au amuzat. În fond şi la urma urmei, e doar un joc cu maşini, mi-am zis, în timp ce mintea continua să-mi zburde dintr-un Lamborghini în altul. Ce vise dom'ne... Şi a tot zburdat până când Atari l-a lansat, iar eu l-am instalat imediat, descoperind cu surprindere că Eden Games (NFS Porsche Unleashed vă spune ceva?) a reuşit să-mi ofere mai mult decât un joc în care să-mi flutur vijelios perciunii la peste 300 km/h. Test Drive Unlimited nu este doar un joc cu maşini. Este un mod de viaţă.

Du-mă acasă-n Honolulu!

Momentele de început în Test Drive Unlimited nu trădează deloc ceea ce-ţi rezervă clipa în care ai pus primul cauciuc pe străzile insulei Oahu. Eşti doar un alt pasager, dintr-un alt avion care a aterizat, iar apoi te-a debarcat, lăsându-te să-ţi dai singur seama cine sau ce naiba te-a determinat să-ţi iei lumea-n cap. Nu ştii cine eşti, nu ştii ce cauţi în mijlocul oceanului, dar ai 200.000 de dolari în buzunar şi posibilitatea de a alege cum vei arăta de acum înainte. Eu am ales să fiu un chel. La fel de bine puteam să fiu pletos, blondă, brunetă sau portorican, dar asta contează mai puţin. În Test Drive Unlimited este mai important să ai un acoperiş deasupra capului şi o maşină bună cu ajutorul căreia să colinzi insula în lung şi-n lat în căutarea oportunităţilor, care nu vor întârzia să apară. Întreaga insulă este presărată cu nenumărate curse de viteză, vitezomani care abia aşteaptă să le accepţi provocările şi diverse probe de rezistenţă (atât fizică, cât şi psihică). Dar înainte de toate am exclamat, am căscat gura şi m-am trezit admirând la nesfârşit o minunăţie de peisaj


Oahu, viaţa mea

cum nici în vise n-am văzut. Oahu este, în adevăratul sens al cuvântului, o insulă cât se poate de reală din punct de vedere geografic. Practic, te poţi urca oricând în maşină şi să parcurgi la nesfârşit sute de kilometri de asfalt, numai de dragul de a admira imensa insulă tropicală în toată splendoarea ei şi plajele ce par a se întinde la nesfârşit. Deplasările nu sunt întrerupte de ecrane de încărcare, iar GPS-ul te ajută să ajungi întotdeauna la destinaţie, oferind posibilitatea teleportării în locul dorit dacă distanţa faţă de acesta este mare. Din loc în loc veţi întâlni oraşe, cu intersecţii semaforizate, o mulţime de indicatoare rutiere ce le adaugă un plus de autenticitate şi participanţi la trafic care încearcă să respecte cele mai elementare reguli de circulaţie. Şi asta nu e tot. O drumeţie prin hăţişurile pădurii poate scoate la iveală o surpriză trăsnită, cum ar fi un teleportor ce te catapultează pe o insuliţă din imediata vecinătate, iar dacă ai puţin spirit de observaţie şi dai dovadă de perseverenţă, te poţi trezi concurând împotriva unui avion supersonic.



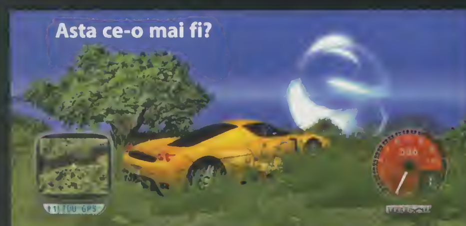




O maimuță



Realizări


Asta ce-o mai fi?



De-a dreptul feeric

De toate peste tot

Numărul curselor, precum şi diversitatea acestora sunt suficient de mari pentru a-i creşte substanțial jocului durata de viață şi a-l transforma pe jucător într-un zeu al asfaltului. Totuşi, controlul maşinilor nu este tocmai realist, Test Drive Unlimited înclinând balanța în favoarea distracției, iar asta nu poate decât să ne bucure; închipuiți-vă pentru o clipă cum ar fi să zburați zeci de kilometri prin trafic dacă situația ar sta altfel. Din fericire, în Test Drive Unlimited nu este cazul, însă ai nevoie de îndemânare pentru a te strecura cu viteza luminii printre zeci de alte maşini, mai ales dacă te bați cu timpii.

Dar ce maşini, dom'ne! Bolizii în sine arată fantastic de bine, mai ales la exterior, autenticitatea aproape palpabilă stârnind pasiuni şi dorințe în inimile oricărui fanatic, care simte, inevitabil, impulsul de a deschide uşa şi de a apuca cu ambele mâini volanul unui vis pe patru roți. Se poate, dar numai cât să admire un interior mai puțin finisat decât caroseria (totuşi, la fel de interesant) şi să ofteze gândindu-se la câte fuste ar agăța dintr-un Lamborghini Galardo dacă l-ar da banii afară din casă. Oferta din Test Drive Unlimited include peste 100 de maşini, dar şi motociclete, producătorul împărțindu-le pe clase de performanță de la A la G, în ultima încadrându-se modele mai vechi ale unor constructori cu tradiție, iar în prima veritabile comete, cum ar fi un McLaren F1 GTR de neoprit. Nivelul de customizare este destul de limitat, jocul oferind trei modele predefinite de upgrade şi ocazia de a schimba culoarea la o vopsitorie. Pare puțin? Dacă eşti topit după simulatoare şi nu poți înghiți altceva, da, însă în Test Drive Unlimited ai prea multe de făcut ca să-ți mai pui problema upgrade-urilor, iar cai putere se găsesc oricând şi peste tot. Bani să fie.

La rândul lor, cursele se împart în diverse categorii. Cursele clasice sunt nelipsite, însă Eden Games face paradă prin introducerea unor provocări nu doar dificile, dar şi solicitante, acestea aducând cei mai mulți bani în visterie şi posibilitatea achiziționării unei maşini mai puternice de la dealerii locali. Să luăm, de exemplu, Cursa Milionarilor. Pentru a participa la ea nu numai că ai nevoie de o maşină din clasa A, dar şi o supradoză consistentă de perseverență, nervi de oțel şi din nou răbdare. Ştiți cât timp mi-a luat să termin cursa asta pe prima poziție? Aproape o oră! Unde mai pui că trebuie să eviți toate maşinile din trafic, să păstrezi o medie de viteză de 300 km/h şi să rămâi lipit de asfalt. Dacă ai lovit câteva maşini, te-ai ars, iar la peste 300 km/h erorile sunt de neconceput





Test Drive Unlimited

pentru un om sărac. Patrulele de Poliție te miros imediat dacă faci ravagii în trafic, iar în clipa în care ai completat colecția 3 insigne „albastre", nici vorbă să mai scapi de ei. Amenzile ca amenzile, cu toate că te ard la buzunare, dar să te văd cum recuperezi timpul pierdut dacă te-au oprit de cel puțin trei ori. Iar când amenzile depășesc, adunate la un loc, suma de bani pusă în joc, îți vine să deschizi GPS-ul și să te duci învârtindu-te. În plus, participanții la trafic nu te ajută deloc. De cele mai multe ori se grăbesc să iasă în decor dacă te observă gonind pe contra-sens în direcția lor, dar se pot transforma subit în sinucigași de profesie, aruncându-se exact în direcția pe care o alegi încercând să eviți coliziunea. Să-i strângi de gât, nu alta! Cursele de tip Transport sunt ceva mai relaxante, deoarece tot ceea ce trebuie să faci este să livrezi o mașină din punctul A într-un punct B fără zgârieturi. Pare o nimica toată, deoarece în cazul de față nu există o limită de timp, dar distanțele sunt enorme, iar pe măsură ce



Animalelor!

simți cum puterea aia fantastică de sub capotă încearcă să rupă mașina în două, nu te mai poți abține și începi să apeși din ce în ce mai tare pedala de accelerație. Nevoia de adrenalină te împinge să forțezi limitele mașinii. Îți spui că se poate, Ferrari-ul te aprobă, iar rezultatul este magnific. Păcat că n-ai văzut copacul...



Ochiul din satelit

Ah, femeile!

Vehiculele (nu femeile) răspund foarte bine comenzilor, fiecare dintre ele având propriile sale caracteristici tehnice, ce se fac simțite atât din punct de vedere al manevrabilității, cât și al puterii motorului. Cu excepția motocicletelor. Sunt deosebit de rapide, dar aproape incontrolabile la viteze mari, producătorul vrând parcă să echilibreze astfel puțin balanța vizavi de mașinile care n-ar mai avea nicio șansă în fața lor. Păcat, că mie-mi plac motoarele. Apoi, garajul tinde să devină neîncăpător pe măsură ce câștigi din ce în ce mai mulți bani, iar ochii încep să-ți fugă după alte mașini, situație în care poți apela cu ușurință la un agent imobiliar. Din ăștia sunt peste tot, iar oferta lor este întotdeauna destul de bogată, dar de ales vei alege întotdeauna în funcție de grosimea teancului de verzișori. Nu-ți ajung banii pentru un ditamai căsoiul, cu piscină și garaj în care să-ți încapă zece mașini? Nicio problemă. Te duci fain frumos și te înscrii



în Cursa Milionarilor, te înarmezi cu nervi de oțel și răbdare pentru cursa ce-ți va aduce un milion de dolari, și gata. Ți-ai luat o casă. Dar poate mașina ta nu este suficient de rapidă... hehe, te-ai dezumflat? Stai liniștit că se rezolvă și asta. Uite acolo unu' care închiriază mașini. Dacă nu-ți place ce are, mai știu câțiva, iar pe viitor să-mi vii îmbrăcat ca un om normal. Ce-i cu zdrențele alea pe tine? Magazine sunt, slavă Domnului, destule. Și încă ceva... Notează acolo: „Am trei minute la dispoziție s-o duc pe Luminița la coafor, altfel nu mai pup bonuri de masă."

Massively Open Online Racing

Oahu este mare. Atât de mare încât nu poți rezista peisajului și te grăbești să mai dai o tură pe faleză într-o decapotabilă, iar apoi să-ți aerisești mintea prin pădure înainte de culcare. Plimbarea se poate transforma însă într-o cursă infernală dacă accepți o





Oblivion?!



Uite şi casa $1,236,817

E chiar mai greu decât pare

provocare venită din partea altui şofer. Şi nu orice şofer, ci un jucător în „carne şi oase" asemenea ţie, care s-a întâmplat să treacă în acel moment prin faţă şi ţi-a clipit cu subînţeles din faruri. Doar atât, iar cursa poate începe. Există chiar şi un editor in-game care te lasă să creezi propriile tale trasee şi să setezi diverşi parametri ce ţin de tipul cursei alese. Şi uite aşa am aflat că în Test Drive Unlimited nu există o delimitare propriu-zisă între modurile offline şi online, zeci, chiar sute de jucători înghesuindu-se pe acelaşi server căutând adversari imprevizibili în compania cărora să-şi petreacă timpul liber. Nu este tocmai un MMO, dar se apropie foarte mult de conceptul de joc specific genului, existând până şi posibilitatea înfiinţării unui club, iar apoi să invitaţi alţi jucători să-i devină membri cu acte în regulă sau să vă alăturaţi unuia deja existent. Imaginaţi-vă puţin ce s-ar întâmpla dacă cineva ar combina segmentul online din Test Drive Unlimited cu elementele unui MMORPG precum Guild Wars sau World of Warcraft. Tare aş vrea să văd chestia asta... Cât de interesant ar fi să hoinărim în haite pe străzile oraşului!


Să te tot plimbi...

Noi vrem pedale!

Ca să fiu sincer, nu m-am aşteptat ca jocul să fie atât de bun. Seria Test Drive a renăscut parcă din propria cenuşă, cei peste 1500 de kilometri asfaltaţi punându-mi la grea încercare talentul de şofer de cursă lungă şi nu numai, începând cu interminabilele autostrăzi care te poartă ca gândul, străzile întortocheate din marile oraşe, şoselele de coastă, drumurile de munte care te invită să participi la curse extrem de tehnice, iar lista ar putea continua. Puţine sunt cursele care m-au lăsat oarecum rece, cea mai lipsită de sens modalitate de a face un ban cinstit fiind de a sălta un autostopist de pe marginea drumului şi de a-l duce unde vrea muşchiu' lui. Adică la dracu-n praznic în schimbul unei sume infime de bani. În Test Drive Unlimited însă, totul are un rost şi, fără să-mi dau seama, am ajuns să mă ataşez de el, de parcă ar fi pentru prima oară în viaţă când topesc asfaltul dintr-un joc. Am străbătut deja mii de mile, trăiesc o viaţă de huzur, am trei vile şi 10 maşini împrăştiate prin garaje, dar nu pot rezista prea mult timp departe de el şi mă întorc din ce în ce mai des pe insulă. Şi ce dacă modelul fizic mă împiedică să dărâm copaci, să-mi fac maşina praf într-un zid sau să admir casele în care aterizez (din când în când) dezintegrându-se? Atari a încercat să aducă prospeţime genului şi a reuşit, terenul de joacă funcţionând de minune online. Dacă n-ar fi existat AI-ul puţin cam tembel, motocicletele care sună mai mult a drujbă şi controlul lor de coşmar, jocul ar fi fost o capodoperă. Şo pă el, că-i proaspăt!

■ KiMO

Gen MOOR **Producător** Eden Games **Distribuitor** Atari **Procesor** PIV 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB **ON-LINE** www.testdriveunlimited.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	9

8,8

RUNAWAY the dream of the turtle

Un quest mereu bine-venit

Din când în când, mai apare câte un joc care ne amintește de vremurile de demult, în care jocurile erau pe cât de simple, pe atât de distractive. Quest-urile sunt un bun exemplu și pot fi considerate chiar reprezentative pentru ideea ce a dat viață jocurilor video: distracție și relaxare. Dacă ne gândim că producția unui quest echivalează cu banii aruncați într-o zi pe un blockbuster trecut prin toate efectele grafice și cu legi fizice ce nu îndrăznesc a sfida spusele lui Newton, ca să nu mai spunem de numele grele ce dau din gură pe fundal, este oarecum surprinzător că asemenea jocuri apar atât de rar. Practic, este nevoie doar de un scenariu bun care să dea sens du-te-vino-ului făcut de un personaj modelat 3D pe mai multe wallpaper-uri animate. Și la ce metode ieftine există în ziua de azi de a născoci un scenariu ingenios și amuzant... dar mai bine lăsăm această discuție pentru o mugetare pe site sau o șuetă la cafenea.

Să mai asculți de femei!?

Personajele principale din primul Runaway, Brian și Gina, sunt și în acest sequel vedetele aventurii pe care urmează să o ducem la bun sfârșit. Tot „necazul" este pricinuit de insistențele Ginei de a da o tură pe o insulă din Hawai, insistențe la care Brian nu prea are un cuvânt de spus. Chiar dacă, în mod suspect, toate agențiile de voiaj, cu o singură excepție, au anulat cursele în acea zonă, Brian este încă o dată convins că nu are motive de îngrijorare. Și uite așa cei doi porumbei se înființează la prima oră pe plaja de unde urma să aibă loc îmbarcarea. Aici îi aștepta, plin de entuziasm și voinicie, bravul pilot care, după înfățișare, fusese probabil scos la și de la pensie. Urmează încă o tură de mormăieli neconvingătoare din partea lui Brian și încă o demonstrație de putere din partea Ginei, asistată acum și de acest veritabil pirat al aerului. De îndată ce hidroavionul s-a înălțat în înaltul cerului, moșulică s-a înălțat și el până sus la Poartă, lăsându-i pe cei doi porumbei fără aripi. Gândindu-se că nu are niciun rost să pună mâna pe manșa avionului, să vadă măcar ce iese, Brian o combină pe Gina cu singura parașută din avion și îi face vânt pe ușă. Fără să vrea, el nu părăsește avionul până la aterizarea forțată care îl aduce pe Brian în inima junglei. De fapt, chiar inima junglei nu este, pentru că avionul „a tras" frumos pe stânga unui drum de pe care începe și aventura noastră.

Runaway 2 este un joc care poate profita de faptul că face parte dintr-o specie pe cale de dispariție. Tentația de a fi indulgenți cu un joc care ne aduce aminte de vremurile în care „industria jocurilor" nu exista nici ca expresie pândește pe tot parcursul celor șase capitole ale jocului. Totuși, Runaway 2 are păcatele sale și unul din ele este lipsa, aproape în totalitate, a puzzle-urilor care cu siguranță ar fi diversificat gameplay-ul acestui joc. Fără acestea, practic avem clasicele permutări ale obiectelor din inventar și scanarea monitorului după un punct care ți-a scăpat și te ține blocat. Dialogurile nu sunt nici ele o mare provocare și au doar rolul de a lega povestea, de a furniza informații noi și probabil de a-i mai da câte un respiro lui Brian, între numeroasele giumbușlucuri. Orice variantă ai alege în timpul unui dialog, te poți întoarce și o poți lua de la capăt.

Diuuuuuud!

Atmosfera destinsă și umorul presărat de-a lungul aventurii sunt ingrediente foarte importante în rețeta acestui joc. Personalitatea de surfer bezmetic a lui Brian îl face pe acesta să trateze cu multă dezinvoltură situațiile dificile ce îi ies în cale. Nici măcar faptul că Gina este miza în unele situații nu poate imprima ceva mai multă seriozitate în atitudinea lui Brian. Chiar dacă din punct de vedre al gameplay-ului mai era destul loc de mai bine, umorul jocului și grafica cartoonish ne fac să-l privim cu simpatie. Contextul este cum nu se poate mai favorabil pentru acest joc, exceptând Sam&Max, fiind singura opțiune pentru nostalgicii unui point&click de dragul vremurilor bune.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Quest ▸ **Producător** Pendulo Studios ▸ **Distribuitor** CDV ▸ **Procesor** PII 500 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.runaway-thegame.com

Grafică	8
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	7




Lucrurile se mai și complică


O camerăăăă...roșiatică


Pe ce-am lăsat Hawai-ul!

Un talmeş-balmeş fantezist

Obişnuit ca ruşii să ne bucure cu jocuri dacă nu foarte bune, măcar decente, eram fericit că voi apuca să mă joc un RTS care se anunţa a fi ceva spectaculos. Mai ales că Maelstrom s-a bucurat de un hype de zile mari, ce anunţa jocul ca o a doua venire a lui Ştefan cel Mare. Termeni ca terraformare, controlul forţelor naturii, abilităţi speciale ale eroilor şi unităţi care câştigă experienţă ce nu se pierde de la o misiune la alta m-au făcut să stau un pic şi să visez la ce bine mă voi simţi când o să-l joc. Apoi l-am instalat. La început nu-mi venea să cred, după aceea am zis că poate am început campania pentru cretini, după care mi-am dat seama că jocul este doar un mare talmeş-balmeş fantezist. Pentru a nu ştiu câta oară mi-am promis că nu voi mai crede în trailer-ele sau imaginile din jocuri ori din filme. Nu de alta, dar dacă se mai întâmplă de câteva ori aşa ceva, mai că îmi vine să mă apuc de făcut goblen. Măcar acolo îmi stric ochii cu un scop.

Cei trei care...

Devenit deja un fapt general cunoscut, anii ce urmează nu ne aduc nimic bun nouă, celor care trăim pe planeta asta. Un sumbru viitor ne aşteaptă şi tare îmi e că cei care vor ajunge să prindă 2050 şi nu vor fi nevoiţi să se bată cu fiii lui Satan sau cu o antiteză a lui ET vor fi foarte nedumeriţi de rolul lor pe Pământ. Cam aşa şi cu Maelstrom. Prin 2050 lumea a ajuns vai de capul ei din cauza unui dezastru ecologic indus de corporaţiile ce ajunseseră să conducă totul. Lumea se împarte în două tabere, una de corporatişti deştepţi, frumoşi şi cu bani, şi una de rebeli jegoşi, nemâncaţi şi leneşi. Botezate sugestiv The Ascension şi Remnants, cele două tabere se bat ca chiorii. Unii pentru bani şi control şi alţii pentru a se putea întoarce la traiul de huzur şi trândăvie cu care se obişnuiseră în uzinele capitaliste.

După cum este şi normal, când doi se bat, al treilea câştigă. Sau măcar încearcă să tragă nişte foloase neavenite. Aşa că, de undeva din spaţiul cosmic apare o rasă de extratereştri care doresc să transforme Pământul într-un prea frumos Aqualand populat doar de broscuţe şi de extratereştri mici, mici, mâncători de fructe de mare.

Jocul este structurat în patru campanii, trei dintre ele fiind jucate cu fiecare dintre facţiuni în parte, iar cea de-a patra este una

MAELSTROM™

THE BATTLE FOR EARTH BEGINS



surpriză. Rămâne la latitudinea voastră dacă vreţi să jucaţi până acolo.

Prima campanie este jucată cu The Remnants. Aceştia sunt o gaşcă de oameni cu aşa-zise intenţii nobile, rămăşiţe ale unei armate dezorganizate aliate cu Mafia rusă. Vă daţi seama ce haos e acolo. Ei ar trebui să fie cei buni. Marele lor avantaj este că ştiu să recicleze ceea ce fraţii lor mai mari din Ascension aruncă la gunoi şi că produc unităţi pe bandă rulantă. Cea de-a doua campanie este cea jucată cu Ascension. Conduşi de un soi de dr. Mengele, ascensioniştii căutau lucruri frumoase în ADN-ul prizonierilor, pe care îi supuneau la chinuri groaznice pentru a descoperi secretul vieţii veşnice sau noi arme, în funcţie de pregătirea fiecăruia. Cea de-a treia campanie şi poate cea mai plictisitoare este cea jucată cu extratereştrii. Un fel de zergi, ei nu cred în tehnologie, ci în mutaţii genetice specializate pe diferite domenii. Mai multe nu sunt de spus despre ei.

Cum se mişcă totul

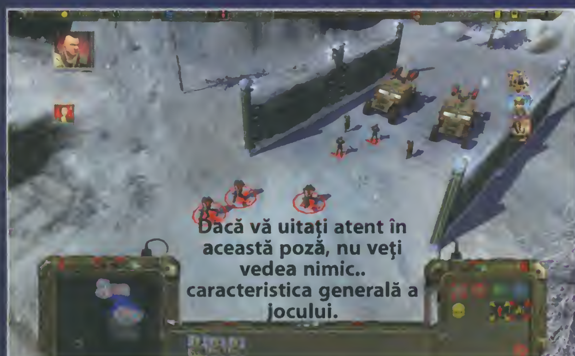
Prost! Maelstrom este fericitul beneficiar al unuia dintre cele mai nereuşite sisteme de pathfinding pe care mi-a fost dat să le văd. Nu credeam că pathfinding-ul poate crea probleme care să ducă la distrugerea gameplay-ului, dar iată că se poate. Să vă spun şi de ce, dar trebuie pornit cu începutul.

Deşi jocul se doreşte a fi o strategie, nu are nimic strategic în el. Totul, dar absolut totul se rezumă la a crea o sută de milioane de unităţi pe care le trimiţi pe capul inamicului la un moment dat. Fără niciun fel de strategie, mod de abordare sau un pic de folosire constructivă a creierului. Ba mint! Trebuie să ai grijă ca cei pe care îi ai sub control să nu ajungă în partea cealaltă a hărţii deoarece nu pot sta douăzeci pe aceeaşi piatră. Având în vedere că totul se rezumă la un număr mare de unităţi, jocul simţea nevoia unui soi de aranjare tactică a grupei, pentru că fiecare dintre cei controlaţi încearcă să ajungă prin mijloace proprii în locul unde mata ai dat clic dreapta şi astfel tu te uiţi la douăzeci de dobitoci care se aleargă unul pe altul pentru un loc în faţă. Problema care apare este când îi trimiţi la luptă, deoarece este imposibil să îi controlezi pe cei care se rătăcesc.

Oricum, faptul că unităţile încep să zburde de capul lor pe hartă, că se blochează într-un colţ sau pur şi simplu că trag de nebuni într-o clădire deoarece în spatele ei se află unităţi inamice nu te împiedică să câştigi fiecare misiune cu brio. AI-ul face o excelentă treabă din a nu face nimic. Trebuie să îi înjuri bine de mamă ca să tragă şi ei în tine.

Ofiţerii şi resursele

Deşi subtitlul are ca prim termen ofiţerii, voi începe cu a povesti un pic despre resurse. Pe această cale ţin să mulţumesc celor de la Codemasters şi de la KDV că m-au scutit de corvoada strângerii de resurse. Nu de alta, dar ce joc de strategie este acela unde nu trebuie să trimiţi pe nimeni la cules minereu, hrană sau mai ştiu eu ce alte resurse necesare dezvoltării? Exact, aici ai totul în bază, nu trebuie să dai bani pe terminaţii aia de ţărani care trebuie să cultive ogoarele sau să sape în mină. Tot ce trebuie să faci este să controlezi pompa de apă de lângă primărie şi să construieşti o centrală care să capteze energia solară. Şi gata! Problema banilor s-a rezolvat. Un alt lucru pentru care îmi scot pălăria în faţa celor de la Codemasters este faptul că poţi să pleci la o bere şi să laşi calculatorul să facă bani până te întorci, pentru că niciodată calculatorul nu va catadicsi să îţi facă o vizită în bază şi să îţi dea bineţe.



Şi acum eroooooiiii... fiecare facţiune în parte beneficiază de ofiţeri care cresc în nivel în funcţie de câţi inamici omoară, căpătând talente de care ar trebui să se bucure cei din jur. Aţi zice că a avea un erou care să îi poată vindeca pe cei care au luat-o în barbă este un lucru bun. Şi eu aş zice acelaşi lucru dacă nu aş şti că ar trebui să fugăresc cu mouse-ul pe ecran fiecare unitate în parte pentru a vedea care dintre ele are nevoie de ajutor. Da, trebuie făcut acest lucru deoarece în fereastra în care îţi prezintă unităţile selectate nu poţi da clic dreapta pentru a putea activa respectiva abilitate pe unitatea dorită. Mai ales că pleci la bătaie cu optzeci de unităţi, cel puţin, şi poţi vindeca doar una. Un element interesant, dar complet inutil într-un joc de strategie, este posibilitatea de a intra într-o perspectivă 3rd person cu fiecare erou în parte pentru a te putea plimba cu el pe hartă, poate-poate găseşti ceva ascuns în iarbă. Nimic mai lipsit de sens decât acest mod de lucru, care nu te ajută la... nimic.



Dus pe apa Sâmbetei

Denumit după un veritabil înghiţitor de bani, Maelstrom face exact acelaşi lucru ca şi tizul său din lumea reală. Papă bani degeaba. Chiar dacă aţi putea să găsiţi ceva interesant în joc, este imediat umbrit de calitatea deplorabilă a jocului luat per ansamblu. Sfatul meu este să nu vă apucaţi de el pentru că o să regretaţi timpul pierdut.

■ **Koniec**

Gen RTS ▸ **Producător** KDV ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Procesor** PIV 2,4 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/maelstrom

Grafică	8
Sunet	3
Gameplay	2
Multiplayer	7
Storyline	5
Impresie	1

4,3



Totem, or not totem...

Tiii... mă prinse şi pe mine febra asta cu World of Warcraft. Dar eu, ca să fiu mai deştept şi mai frumos şi mai viteaz decât cei care mi-au făcut bucuria de a mă arunca cu capul înainte în joc, mi-am făcut un şaman. Deşi această mică rubrică se cheamă jurnal, nu pot începe direct cu povestiri de prin lumea WoW, fără să fac o mică prezentare a noii profesii şi a noii rase oferite Alianţei.

Draenei-i sunt micii oameni verzi ai WoW-ului. Dar nu sunt nici mici, nici verzi. O rasă complet nouă, căzută din cer cu o navă extraterestră, oferă Alianţei posibilitatea recrutării de şamani. Nişte hăndrălăi cât casa şi cu picioare de capră, draenei-i sunt rasa pe care Blizzard a introdus-o în WoW fără să fi apărut măcar o menţiune despre ea în universul Warcraft. O mişcare bună, mai ales că astfel Alliance a câştigat forţele şamanului de partea sa. Singurul minus al rasei este mount-ul, care este extraordinar de urât.



Şamanul sau ăla care omoară tot este favoritul meu. Deoarece n-am fost niciodată fanul celui care dă cu barosul, preferând calea mai grea, dar mai frumoasă a spellcaster-ului, băiatul cu totemuri a fost prima mea alegere. Având în vedere că WoW nu este un joc în care creşterea în nivel se face în grup, trebuie ca personajul ales să fie astfel jucat, echipat şi configurat încât să aibă un maxim de supravieţuire, dublat de un damage cât mai mare. După cum probabil ştiţi, fiecare personaj din WoW poate alege să se dezvolte pe baza a trei ramuri de talente. Fiecare dintre acestea oferă o experienţă şi o abordare a jocului total diferite. Odată cu apariţia expansion-ului The Burning Crusade, aceste talent tree-uri au suferit modificări, alipind cele zece noi puncte de talent celor existente. Cele trei ramuri de talente ale şamanului sunt următoarele: una pentru maximizarea puterii vrăjilor ofensive, una pentru dezvoltarea unui şaman melee şi o a treia care transformă şamanul într-un healer complet.

Ţinând cont că jocul devine foarte spectaculos doar când ajungi de nivel maxim, unde interacţionezi cu adevărat cu restul comunităţii de jucători, perioada de crescut în nivel trebuie scurtată cât mai mult pentru a nu pierde timpul. Surpriza a venit în momentul în care citind, cercetând şi ascultând de fraţii mai mari, am realizat că şamanul are şanse de succes mult mai mari mergând pe linia melee. De ce? Pentru că şamanul este un adevărat ucigaş care are vrăji ce îmbunătăţesc damage-ul armei, adaugă atacuri şi, mai ales, de când cu TBC, şamanul poate folosi două arme deodată. Odată cu nivelul 40, şamanul aproape se transformă într-un rogue, dar unul îmbrăcat în mail şi care se poate vindeca fără probleme. Cu alte cuvinte şamanul se transformă într-un tanc, healer şi damage dealer în acelaşi timp. Astfel, un şaman care îşi dezvoltă linia de melee (enhancement pe limba lor) câştigă foarte mult timp, nefiind nevoit să refacă mana după fiecare bătălie, neavând spell-urile întrerupte şi câştigând un damage enorm prin folosirea talentelor de Enhancement şi a dual wield-ului.

Odată ce se termină nebunia şi sprintul spre 70, în momentul în care raidurile în grup devin ţinta finală, şamanul poate să reseteze linia de melee şi să se dezvolte pe cea de healing sau pe cea de spellcasting, depinzând foarte mult de rolul pe care îl va juca în raid.

Oricum, mai multe despre şaman în numărul viitor, când vă voi povesti despre cum să folosiţi exploit-uri să ajungeţi level 70 în două zile şi despre cum să vă îmbrăcaţi în epice în doar trei ore. Neee, nu vă spun, aia e doar pentru mine!

■ koniec




Este acesta un hit?


La Ei acasă

Calendra (Thief)

Există viață dincolo de Deadly Shadows?

Şi vine nea cioLAN la mine, zicând: „Marse, nu faci tu un articol de modding despre nişte fan mission-uri de Thief? Că prea am umplut rubrica asta tooot numai cu mod-uri de UT...". Mă uit eu lung la vinetele de sub ochii lui cioLAN şi îmi spun că la asemenea cearcăne epice Vladimir nu poate fi refuzat – dacă e zombie şi îmi mănâncă creierul? Intimidat, mă conformez şi răspund pozitiv: „Da, domnu', de care să fie, atunci?". „Păi, asta, Calendra's Legacy pare să fie interesantă". „Hm, it is rather funny..." îi răspund cu un zâmbet subţire „... nu prea le ştii cu UT-ul, nu? Într-unul din filmele introductive pentru UT2003 sau 2004, nu-mi amintesc exact acum care, Malcom alege drept teren al confruntării cu Gorge o hartă numită tocmai „Kalendra Ice Fields"... Interesantă coincidenţă, nu? Nicăieri nu scăpăm de UT, isn't it?". Aşa se făcu, deci, că scriu despre un mod de Thief cu nume de hartă din Unreal Tournament, ca să nu mai fie atât de multe chestii de UT la rubrica asta. Go figure!

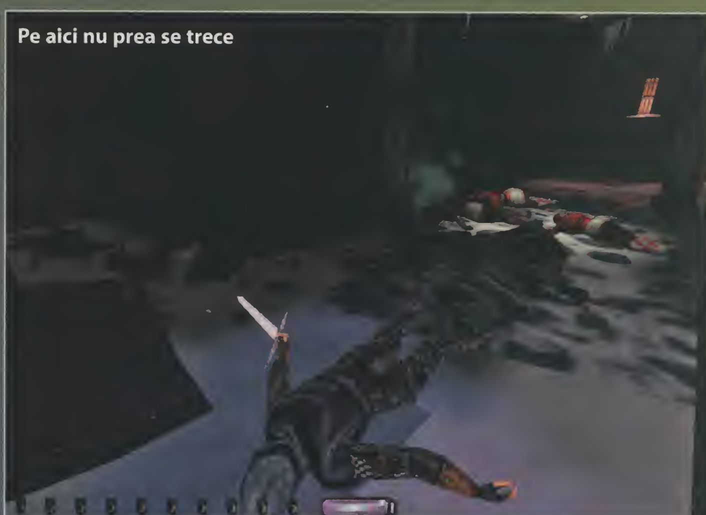
Către neumbriţi

Celor care nu au jucat vreun titlu din seria Thief trebuie să le spun câteva cuvinte. Alcătuită din trei titluri – Thief: The Dark Project, Thief: The Metal Age şi Thief: Deadly Shadows – primele două create de meseriaşii de la Looking Glass Studios, iar al treilea de un studio al Eidos ce a cuprins o parte din grupul original de producători, seria Thief este primul exemplu adevărat de stealth adventure/ FPS. Aş spune chiar că este şi ultimul de până acum, deoarece amuzamente populare precum Splinter Cell & Sons nu au nici inspiraţia, nici completitudinea seriei Thief.

Pentru că în Thief-uri totul este extraordinar, de la story la atmosferă, de la coloana sonoră la replicile personajelor, de la dificultăţile fiecărei misiuni la satisfacţia oferită de secvenţele animate care marchează momentele importante ale jocului. Eroul celor trei titluri Thief este Garrett, un hoţ genial, al cărui cinism este întrecut numai de dorinţa sa de a nu avea nici un fel de obligaţii sau datorii. Folosind umbra pentru a se furişa într-o lume întunecată, aflat mereu în mijlocul unor conflicte ce îşi au sursa prea sus pentru o fiinţă obişnuită, Garrett reuşeşte aproape fără de voie să aducă echilibrul, dar şi să iniţieze schimbări radicale prin care modelează ciudata societate tehnico-magico-medievală în care evoluează.

Esenţa Thief-urilor este să nu te laşi văzut, să nu fii auzit, să nu ucizi şi să îţi gândeşti fiecare pas cu mare atenţie. Obiectivele misiunilor includ de cele mai multe ori furtul unor artefacte, acumularea unei anumite cantităţi de bunuri, spionarea unor persoane, răpirea, dispariţia de dovezi sau „fabricarea" lor. Toate aceste infracţiuni se regăsesc şi în misiunile create de fani, care nu sunt deloc puţine, dat fiind că seria Thief şi-a creat un grup numeros de pasionaţi, neconsolaţi la gândul că dispariţia Looking Glass ar însemna şi sfârşitul seriei Thief. Apariţia Thief: Deadly Shadows a făcut prea puţin pentru succesul


Oase


Pe aici nu prea se trece

comercial al seriei şi de aceea, cu atât mai mult, s-a continuat cu încăpăţânare lucrul la diverse moduri şi misiuni create de fani.


Is this love?

Cele necesare

Pentru a juca un mod de Thief, îţi trebuie jocul pentru care este făcută misiunea (Thief 1, Thief Gold, Thief 2 sau 3) şi utilitarul Darkloader. Acesta din urmă este foarte uşor de utilizat, mai ales că este conceput în aşa fel încât să te atenţioneze asupra erorilor şi omisiunilor, atât din acţiunile utilizatorului, cât şi dintre fişierele necesare rulării mod-urilor.

În ce priveşte jocurile, eu zic să nu recurgeţi la warez-uri, în cazul acestei serii merită să dai fără să clipeşti suma de 6 euroi, cât costă pachetul Sold Out ce conţine ambele jocuri, Thief: TDP şi Thief: TMA. Acest pachet poate fi găsit atât prin diversele mall-uri, cât şi pe site-ul www.gamestore.ro (daţi o căutare cu „Thief").

Nu doar ca exponate într-un muzeu personal al celor mai bune jocuri „evăr", dar şi pentru că altfel vă puteţi alege cu câteva mesaje de eroare persistente (mai ales din cauza filmelor în format Indeo), este mai bine să aveţi aceste jocuri în versiunea lor originală – sunt, practic, moca. Eu vi le recomand din adâncul biet sufletului meu de jucător incurabil.


Pe aici e secţia de poliţie

Cisterna şi moştenirea

Primul mod pe care vă invităm să-l încercaţi în această lună este Calendra's Cistern, creat de un anume Purah pentru Thief: The Dark Project. Al doilea este Calendra's Legacy, creat de acelaşi Purah, dar pentru al doilea Thief: The Metal Age. Cele două moduri sunt legate ca story, aşa că este bine să le jucaţi în ordine. Asta cu atât mai mult cu cât este vizibilă evoluţia „talentelor" ca designer de nivel, de care face dovadă Purah, la trecerea de la primul mod la cel de-al doilea. Adăugaţi la aceasta şi calitatea grafică mai bună adusă de al doilea Thief şi veţi înţelege de ce e bine să urmaţi cursul seriei Calendra în ordine cronologică – ca să treceţi de la bine la mai bine...

Una din caracteristicile nivelurilor create de Purah este dimensiunea impresionantă a acestora. De altfel, se pare că a fost una din marile ambiţii ale acestui designer, de a solicita la maxim posibilităţile oferite de editorul de niveluri Dromed (folosit la construcţia de misiuni de Thief), dar şi calculatoarele de la vremea apariţiei Thief 2, pe care un astfel de nivel ar fi rulat de la foarte încet la deloc. Trebuie să recunosc faptul că Purah a avut succes: nivelurile create de el uimesc prin dimensiuni şi complexitate. În special în Calendra's Legacy, alcătuirea alambicată, îngrămădirea dezordonată a clădirilor şi păienjenişul căilor de acces sunt foarte bine întrepătrunse de rutele de patrulare ale personajelor AI, sporind farmecul şi dificultatea fiecărui nivel.

Ceea ce m-a atras în mod aparte la nivelurile din seria Calendra a fost dezvoltarea po-


Atac în bibliotecă


Dosul ei dosul ei dosul ei...


Prietenii lui Oase


Nici pe aici nu se prea trece

veştii şi adăugarea de noi obiective în interiorul unei misiuni, pe măsura parcurgerii acesteia. Pentru că nivelurile nu sunt mari doar pentru spectacolul de lumină, culoare şi texturi customizate. Ele sunt mari şi pentru că fiecare colţişor al nivelului ajunge să aibă, treptat, o anumită importanţă în story. Practic, într-un astfel de nivel supradimensionat ajunge să se desfăşoare o „cantitate" de epic şi de acţiune care ar fi încăput în câteva misiuni Thief standard. Avantajul este că povestea se desfăşoară mai natural, fără întreruperi. Dezavantaje? La puterea calculatoarelor noastre de azi, niciunul.

Atingeri mişto

Adică tuşe fine, „nice touches", acestea sunt câteva din elementele care fac din seria Calendra o reuşită în rândul misiunilor Thief create de fani. Nu vorbesc aici numai despre dimensiuni – fie că este vorba despre cele ale nivelurilor sau despre varietatea de obiective ce apar pe parcurs – ci şi despre alte lucruri demne de laudă. Cum ar fi, spre exemplu, incredibila voce a lui Garrett; în special în Calendra's Legacy nu-ţi dai seama că vocea nu este „făcută" de Stephen Russell, cel care a împrumutat hoţului vocea sa în seria Thief originală. Ceva ce mi-a lipsit în multe misiuni create de fani, vocea ACEEA a lui Garrett, iată că a fost reprodusă formidabil în Calendra's Legacy!...

O altă tuşă fină a lui Purah este faptul că foloseşte, încă o dată, la maxim ceea ce jocul Thief poate să ofere, şi o face cu o deosebită imaginaţie. Nu vă pot spune foarte mult fără a da în spoiler, aşa că voi pomeni frugal: poţi fi văzut prin ferestre de către gărzi, obiectele aflate asupra ta pot fi utilizate pentru acţiuni speciale (revelează obiecte altfel invizibile, distrug orice undead pe anumită rază, „sting" lumina într-o incintă, se deplasează în direcţia altor „obiecte"), apar elemente de magie noi, există confruntări serioase între „facţiuni" ale AI-ului (cu rezultate întâmplătoare, am reîncărcat de mai multe ori astfel de lupte şi am obţinut rezultate semnificativ diferite), există cel puţin o armă nouă cu proprietăţi aparte (vampirism şi stealth) şi multe altele.

Dacă la toate acestea adăugăm şi pasiunea pentru scris a lui Purah, vă daţi seama că misiunile sunt bine garnisite cu texte, unele foarte interesante ca atmosferă, altele prin ghicitorile pe care le prezintă celui care vrea să rezolve un anumit mister. De o astfel de serie de indicii sub formă de ghicitoare m-am slujit ca să intru într-un mormânt al ororilooooooor!... Buhuhuuuuu! Da, mulţi undead în seria Calendra, multă magie, artefacte interesante, poveste incitantă şi întunecată, un Garrett credibil (dar căruia i se dezvăluie o latură uşor mai sensibilă), nivel de dificultate ridicat, grafică la mare înălţime (la propriu), sunet bun, texturi noi şi interesante, ce mai, nu vă mai spun decât că vi-l recomand. Nu uitaţi să cumpăraţi şi originalele Thief... Merită.

■ Marius Ghinea


La Ei în sufragerie


Singur, sub pod...

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Fanatic Gamer a lansat primul tricou
Linked to the WoWrld
cu design original Andrei Fântână
disponibil doar pe www.gameshop.ro

In fiecare sâmbătă
în rețeaua Radio Mix



DESTROY ALL HUMANS! 2
MAKE WAR NOT LOVE

Sovieţki şi furonii

Anii '50, pe când americanul se temea mai tare de omuleţii roşii decât de cei gri, au fost deosebit de darnici cu furonul Cryptosporidium 137. Răpirile de sudişti, halbele de ADN, grajdurile în flăcări şi, într-un final, un penis nou nouţ şi preşedinţia Statelor Unite l-au convins pe omuşorul gri că America este pe drept cuvânt ţara tuturor posibilităţilor, unde culoarea pielii nu contează absolut deloc când ai un puşcoci bărbătesc în mână. Timpul a trecut mai repede decât un comunist fugărit de John Wayne şi vara iubirii îl găseşte pe tătuca Crypto la Casa Albă, împărţind dreptate şi frăţie cu constituţia într-o mână şi sonda anală în cealaltă. Pe orbită, călare pe nava mumă, cumplitul Orthopox visează vise de mărire şi, între două sondaje de op... rămâne sondaje, experimentează de mama focului şi pictează icoane ştiinţifice pe ADN uman. O atmosferă paşnică, aproape idilică după standardul furon. Din păcate pentru paşnicii invadatori, Kremlinul, imun la ierburile destabilizatoare şi la acizii imperialismului decadent, este mai lucid ca oricând. Ursul sovietic s-a trezit din hibernare şi, înfometat, tânjeşte după ceva cărniţă de furon imperialist. Cufundat în studiu, Orthopox observă prea târziu nucleara focoasă care-i face ochi dulci prin hublourile navei. La rândul său, cufundat în desfrâu, preşedintele Crypto ratează la secundă întâlnirea de gradul 0 cu pistoletul agentului sovietic Oranchov (agentul Orange nu era disponibil, era într-o vizită de lucru în Vietnam), un exemplu remarcabil de lucrătură rusească. [pauză de reclamă] Să fie oare acesta sfârşitul? Nici pe departe, dragi sociopaţi. Dacă vă închipuiţi că un furon de treabă poate sta liniştit în timp ce kaghebiştii visează la iarna nucleară în plină vară a iubirii, iar hipioţii se înmulţesc ca iepurii în loc să cadă ca muştele în faţa omnipotenţei extraterestre, vă înşelaţi amarnic. Naufragiat pe o planetă unde, în ciuda oricărei logici, Ivan îşi dă mâna cu Rază-de-Soare întru stârpirea consumismului imperialist şi, de două ori mai nervos, ambiţiosul Crypto este mai hotărât ca oricând să distrugă toţi oamenii. Partea a doua.



Invazie şi iubire

Să recapitulăm, deci. Mica eroare de judecată a sovieticilor – să fim serioşi, când vine lupul la stână, îi trânteşti uşa în nas, nu în spate – l-a lăsat pe Crypto aproape în fundul gol (fierăria cauzatoare de moarte din DaH 1 s-a răspândit în cele patru zări şi aşteaptă să fie culeasă de gamerul plimbăreţ), iar pe Orthopox l-a redus la nivelul de hologramă irascibilă şi inadmisibil de sarcastică. Un motiv în plus ca duo-ul alian să ia la puricat pământul în căutarea iresponsabililor care i-au lăsat la mila pământenilor. „Abductionfest"-ul începe în Bay City, cartierul general al mişcării hippie, orbecăie de nebun prin ceţurile Albionului, se opreşte la un sushi prin Japonia şi, pe final, dă în gropile „meteoritice" ale Tunguskăi. Fără a pune la socoteală şuturile (şi nu numai... la un momentan apare şi anal probe-ul) date în fundul mişcării hippie şi jocul „de-a răpitelea" cu localnicii, cele patru oraşe ne oferă de patru ori mai multă distracţie decât America primului DaH.

În ciuda iubirii propovăduite de pletoşii care lenevesc la soare şi evită încorporarea, sarcina lui Crypto nu este atât de simplă precum s-ar crede. Kaghebistul nu se lasă doborât cu una cu două, iar legea e neîndurătoare cu omuleţul mic şi gri care bate oraşul în lung şi-n lat cu un tunuleţ SF în mână, electrocutând în stânga şi-n dreapta ca pe tarlaua lu' taxu. Nici în afara Americii, în lumea civilizată, lucrurile nu stau mai bine. Agenţii secreţi britanici şi mascaţii cu ochii



oblici de-abia aşteaptă şi ei să bumbăcească un extraterestru insolent. Ca urmare, producătorii i-au pus în braţe lui Crypto un ditamai arsenalul, care umbreşte până şi imaginaţia aiuriţilor care visează invazii extraterestre la OTV. Începem jocul cu firavul Zap-o-Matic, deşi după ce-l „upgradăm" numai firav nu poate fi numit, urmând ca pe parcurs să descoperim o serie de arme cu efecte care mai de care mai amuzante. Nu a fost uitată nici sonda anală – n-am o obsesie, dar o să mă înţelegeţi după ce o să vedeţi un GI Joe fugind ca descreieratul în jurul tancului cu o chestie de un verde fosforescent înfiptă în fund – şi nici „lansatorul de meteoriţi" promis prin interviuri.

Totuşi, oricât de plăcut ar fi să electrocutezi trecătorii şi să arunci meteoriţi peste TAB-urile armatei, extraterestrul e numai unul, iar duşmanii sunt mulţi şi hotărâţi. Producătorii nu au ignorat aspectele mai subtile, mai puţin spectaculoase, dar absolut necesare unei invazii de succes şi l-au dotat pe Crypto cu o serie de giumbuşlucuri psihice menite să semene haos şi deznădejde în minţile amărâţilor de pământeni. Astfel, avem la dispoziţie toate tertipurile folosite de omuleţii gri în efortul lor de a ne convinge că extratereştrii nu există şi în niciun caz nu sunt gri. Controlul minţii şi posibilitatea de a „poseda" un trecător (lucru ce a rezolvat problema călătoriilor incognito prin oraş în lipsa farfuriei) sunt cele mai importante. Telepatia revine şi ea în forţă şi, folosită cu cap (de fapt pe cap... de locuitor), este sursa multor hohote de râs şi soluţia evidentă a unor misiuni. N-aţi fost niciodată curioşi să aflaţi ce gândeşte securistul de peste drum?? Pun pariu că deplânge lipsa hamburgerilor din paradisul socialist...

Răpirea din Woodstock

De obicei sunt un tip modest, cu frica lui Dumnezeu şi a Borgilor. Dar, căci în orice invazie de succes există un „dar", după ce am încălecat zmeieşte ozeneul din dotare, am pus laserul pe Podul Londrei şi l-am transformat într-un podeţ de toată ruşinea, m-a cuprins un acces cumplit de megalomanie şi am hotărât subit să mă citez. Deci, citat (preview DaH 2, ediţia... căutaţi voi, mie mi-e lene): „Având de-a face cu un extraterestru şi catralioane de agenţi guvernamentali, este de la sine înţeles că nu vor lipsi tradiţionalele arme de control al minţii şi, normal, momentele de maximă încordare în care vom smulge cu puterea minţii joint-ul dintre dinţii unui hippie şi-l vom trimite la cel mai apropiat centru de recrutare (nu e chiar un feature promis de Pandemic, e un vechi vis de-al meu pe care m-am gândit că ar fi bine să-l împărtăşesc lumii)." Parcă am avut gura aurită. Una dintre misiunile secundare de care m-am împiedicat în Bay City a fost să „conving" un pletos să-şi pună bocancii de duminică în picioare şi M16-ul cel de toate zilele în spinare şi să meargă aţă la cel mai apropiat centru de recrutare. Încă un semn că eu şi descreieraţii de la Pandemic suntem pe aceeaşi lungime de undă. Şi acesta este doar un singur exemplu. „Mica" excursie a lui Crypto este presărată cu zeci de astfel de misiuni şi puţin a lipsit să nu mor în urma unei crize de râs când a trebuit să conving o şleahtă de tineri revoluţionari să lase drogurile şi pacifismul şi să-şi ia o slujbă.





Pentru a „complica" puţin lucrurile, în peisaj îşi face simţită prezenţa Arkvoodle of the Holly Crotch, un străvechi zeu furon, capricios ca orice zeu şi, pe deasupra, obsedat de sex. Fermecat de personalitatea „magnetică" a lui Arkvoodle, mi-am petrecut mare parte din timp departe de misiunile principale, propovăduindu-i cuvântul printre mulţimile însetate de credinţă. Unii au pus botul imediat, alţii, mai sceptici, au poftit ceva zeamă de miracol sau câte-o plimbărică cu ozenelul prin oraş. Ba un ameţit de rastafarian nu s-a lăsat convins de atotputernicia sfântului Arkvoodle decât după ce am plantat dubiţe pe acoperişurile tuturor blocurilor din Bay City.

O surpriză neaşteptat de plăcută (ştiu că ne-au fost promise, dar eu nu i-am prea crezut) sunt misiunile cooperative. Dacă ai vreun prieten la fel de îndârjit ca tine (eu l-am găsit pe Kimo, care a fost mai mult decât bucuros să prăjească hipioţii hăituiţi de mine către laserul lui), îl poţi invita liniştit să distrugă omenirea alături de tine. În split screen.

We all lived in a yellow UFO...

Troşcoleta lui Crypto apare şi ea, mai fâşneaţă ca niciodată. De fapt vă mint, este tot la fel de înceată ca şi în primul DaH, dar când începe să scuipe flăcări chiar nu mai contează... mor cu tancul de gât doar ca să văd spectacolul. Odată călare pe OZN, ni se deschid noi perspective. Transform oraşul într-o ruină fumegândă (se poate, mi-a luat ceva timp, dar în Bay City n-a rămas piatră pe piatră) sau îmi văd de misiune? Dezintegrez





hipiotul sau ridic tancul de lângă şi i-l arunc în cap? Sau mai bine îi răpesc jumătate de familie, îi arunc genele în mixer, alături de ADN-ul poliţistului răpit mai devreme şi obţin un bonus gras. Decizii, decizii... Feeria multiplayer-ului îşi face simţită prezenţa şi în carlinga farfuriei. Un jucător ia în stăpânire tunuleţul navei şi elimină musafirii nepoftiţi, iar celălalt primeşte controalele navei, unda tractoare şi Death Ray-ul. Distracţia e garantată.

Invasion Central Comedy Tour

Ca să nu fiu trimis direct la balamuc, deşi joacă un rol important, nu neg, violenţa gratuită şi stivele de cadavre nu sunt nici pe departe principalele motive pentru care n-am mai stins PS2-ul de vreo două zile. Sincer să fiu, GTA-ul şi gangsterismele lui m-au plictisit la culme. Umorul bolnav al celor de la Pandemic îşi face simţită din plin prezenţa şi nu face compromisuri de dragul eventualilor juniori care s-ar putea trezi la cârma ozenelului. Aluziile sexuale fine, dar totuşi îndrăzneţe, – în definiv sexul „la liber" e o caracteristică definitorie a filosofiei hippie şi un DaH fără puţin umor pentru adulţi ar fi fost searbăd – zburdă libere prin dialoguri, şi, cel mai important, n-am întâlnit nici cea mai mică urmă de „corectitudine politică". Absolut totul este luat peste picior, nimic nu scapă de limba ascuţită a lui Crypto. De cea mai mare „atenţie" s-au bucurat, bineînţeles, filosofia hippie şi nesfârşita gâlceavă a hipiotului cu corporaţiile sataniste.



Cel mai important, DaH 2 a fost binecuvântat cu un voice acting de milioane. Cum să nu-ţi cadă cu tronc un extraterestru cinic şi sociopat, cu vocea lui Jack Nicholson? Eh, nu e chiar taica Jack în persoană, probabil că i-ar fi adus la sapă de lemn pe producători, dar individul care îl impersonează pe Crypto imită aproape la perfecţie vocea lui Nicholson. Cum să nu urăşti hipioţii virtuali, cu „graiul" lor tărăgănat, îmbâcsit de fum şi îmbibat de alcool? Nu mai pomenesc de ruşi, care „sună" exact aşa cum i-aţi auzit în filmele de spionaj ale anilor '60 – '70, sau de accentul demenţial al micilor jeimsbonji care bântuie prin Albion.

Destroy all Pixels

La capitolul grafică, lucrurile scârţâie puţin. Deşi Cryptosporidium este modelat şi animat cu mare atenţie, restul indivizilor (şi individelor) sunt „mai din topor" (şi aici sunt darnic). Cât despre diversitate, însă, Arkvoodle să mă ierte, dar nici vorbă de aşa ceva. Există doar câteva modele de oameni, care sunt folosite cam în tot jocul, ceea ce răpeşte mult din credibilitatea lumii virtuale în care ne învârtim. Ca un plus, am observat apariţia unui engine fizic rudimentar, dar totuşi puţin mai lucrat decât în primul DaH. Avem animaţii rag-doll, maşinile ridicate de Crypto în aer zboară şi aterizează aproape realist, iar vehiculele „agăţate" de unda tractoare a OZN-ului se supun legii inerţiei şi pot fi catapultate foarte artistic într-o clădire, în apă sau în capul vreunui trecător. Texturile de pe clădiri mai au obiceiul să dispară din când în când, mai ales când le priveşti prin hubloul OZN-ului, dar nu destul de des cât să devină de nesuportat.

Destroy all Humans! Part Deux

Între noi fie vorba Destroy all Humans! 1 m-a uns pe sufletul meu negru ca smoala. Nu în fiecare zi ţi se oferă ocazia să distrugi toţi oamenii şi – partea cea mai frumoasă de-abia acum urmează – avocatul tău să dea vina pe GTA în caz că eşti prins fugărindu-ţi colegii cu un dezintegrator atomic confecţionat din aprinzătorul de aragaz şi un depilator stricat. Spre dezamăgirea mea, în ciuda titlului extrem de promiţător, n-am distrus toţi oamenii (deşi am încercat tot posibilul... sunt ca gândacii). Eh, tot răul e spre bine, am râs, am răpit, am dat foc şi au mai rămas câţiva oameni şi pentru Destroy All Humans! 2. E bine că au rămas, dar e şi mai bine că s-au transformat în hipioţi. Nu-i putem distruge în întregime nici de data aceasta (ba chiar am impresia că din când în când îi salvăm de ruşi), dar acest lucru este doar un inconvenient minor. Important e că m-am distrat pe cinste. Şi nu uitaţi, Make War not Love!

■ cioLAN

- **Gen** Action/Adventure
- **Producător** Pandemic Studios
- **Distribuitor** THQ
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90



CAR KIT

O călătorie mai mult decât incitantă





În ultimii ani, şi în România s-a dezvoltat foarte mult fenomenul tuning-ului auto. Au apărut şi câteva ateliere mai mult sau mai puţin profesionale, în care autoturismele de serie suferă facelift-uri incredibile, atât în exterior, cât şi în interior. Ce-i drept, spoilerele transformă un banal autoturism într-un adevărat bolid de curse... sau cel puţin asta se doreşte. Foarte puţini sunt însă cei care vin cu îmbunătăţiri majore la capitolul „herghelii putere".

Pe de altă parte însă, tuning-ul interior are şi el rolul său. Există proprietari de autoturisme care preferă să păstreze acel design exterior clasic, însă în momentul în care te-ai urcat în interior, brusc bătăile inimii ating cote alarmante. În orice caz, un astfel de „pimp my ride", în cazul în care nu ţi-l face cineva cadou, lasă urme serioase în conturi. Au apărut însă şi soluţii mai acceptabile, nu la fel de impresionante, dar care pot crea o atmosferă plăcută în autoturism într-o călătorie mai lungă. Pentru a îmbina cât mai multe funcţii într-un spaţiu cât mai mic, cei de la AutoCAN, au realizat câteva modele de PC auto. Ca design, nu te lasă cu gura căscată, însă ca funcţionalitate este remarcabilă fapta lor. Practic, în interiorul unei carcase cu dimensiunile clasice ale unui casetofon auto obişnuit, se găsesc componente de PC. Dacă v-aţi gândit la un procesor, porturi USB, hard disk sau unitate optică, sunteţi pe drumul cel bun. Toate de mici dimensiuni, interconectate pe o mini placă de bază, pot funcţiona ca şi un PC obişnuit. Concret, modelul ICPC010 dispune de un procesor VIA C3 ce rulează la 1 GHz, o placă de bază cu NorthBridge-ul VIA CLE266, un DIMM de memorie DDR de 256 de MB, un HDD de 40 GB şi chiar de o unitate optică de tip slot, cu care puteţi citi DVD-uri sau chiar scrie CD-uri. Placa video încorporată nu este foarte performantă, însă pentru ceea ce trebuie să facă este suficient: VIA Unichrome cu accelerare MPEG2. Ca şi în cazul unui PC clasic, şi acest CarPC dispune de întreaga conectică: porturi USB, porturi PS/2, ieşire audio, placă de reţea, conector FireWire şi chiar ieşire TV-Out. Ei bine, noi am folosit acest CarPC cu un Windows XP cu toate driverele, playerele şi codec-pack-urile instalate şi a funcţionat ireproşabil: indiferent că am vizionat DVD-uri sau clipuri codate DivX sau Xvid, rezultatul a fost excelent. Cel nemulţumit a fost şi va fi întotdeauna şoferul. Aplicaţiile multimedia îl vor face necomunicativ cu cei din jur. Ocupanţii locurilor din spate însă au la dispoziţie chiar şi o telecomandă. Ce se poate face cu ea, vă daţi seama, deoarece e ca un mouse cu peste 30 de butoane... Simpatic, nu? Iar programele care au nevoie de micuţa antenă GPS din dotare vor fi la mare preţ pentru conducătorul auto. În acest fel, şansele de a se abate de la drum scad simţitor.





Bine, bine, însă nu putem circula în maşină cu ditamai monitorul. Din acest motiv, s-a ataşat un monitor TFT special creat pentru autoturisme. Pentru o utilizare mai plăcută, acesta este de tip touchscreen, poate afişa o rezoluţie maximă de 1600 x 1200 şi, cel mai important, este retractabil. Atunci când nu e nevoie de el, apăsăm un buton şi acesta se retrage cuminte în locaşul său din bord. Vă daţi seama că nu e o operaţiune foarte complexă, însă în acest fel „musafirii" nepoftiţi nu îl vor vedea aşa repede atunci când nu sunteţi prin preajmă. Display-ul are dimensiunile de 178 x 50 x 160 mm şi dispune de mai multe tipuri de intrări video, în funcţie de necesităţile fiecăruia. Aşadar, avem jucăria care să ne ţină ocupaţi în călătoriile foarte lungi.

Atenţie mare la şosea şi să aveţi combustibil cât cuprinde... bugetul.

OFERTANT: SigmaNET Computers, Telefon: 021-637.49.10
PRET – monitor LCD: 450 EURO (fără TVA); – unitate centrală AutoCAN: 950 EURO (fără TVA)





Asus Broadband Router WL-700gE

Întotdeauna la zi

Numărul utilizatorilor de internet creşte simţitor şi, odată cu acesta, al persoanelor care au îndeletniciri mai puţin ortodoxe. Sistemele de protecţie sunt şi ele din ce în ce mai bune şi în acelaşi timp tot mai accesibile. Din acest motiv, concurenţa este acerbă. Unii producători încearcă să ne atragă cu preţuri tot mai scăzute, alţii cu opţiuni extra. Cei de la Asus au lansat pe piaţă câteva modele foarte reuşite şi doresc să continue trend-ul. Unul dintre cele mai recente modele, WL-700gE, este un router cu HDD de 250 GB încorporat. Exceptând banalele funcţii NAT, firewall sau de administrare a lăţimii de bandă, cu ajutorul acestuia puteţi descărca de pe internet fişiere mari sau foarte mari, fără a fi nevoie să staţi cu calculatorul pornit. Se adaugă doar în download manager ce anume doriţi să fie descărcat peste noapte să zicem şi automat acesta trece la treabă. Asus WL-700gE poate „trage" fişiere de pe web, de pe FTP-uri sau de pe reţelele de file sharing. Având în componenţă patru porturi Ethernet şi modulul wireless, datele astfel adunate pot fi partajate foarte simplu între calculatoarele conectate. Prezenţa portului USB indică faptul că acest router poate partaja o imprimantă, un webcam sau poate copia datele de pe un pen drive doar printr-o apăsare a butonului „copy" de pe panoul său frontal. În cazul în care doriţi să stocaţi şi fotografii şi să le faceţi publice, albumul foto încorporat în acest router poate genera pagini HTML cu pozele şi comentariile pe care le doriţi să le publicaţi.



OFERTANT: Distribuitorii Asus România, Telefon: N/A
PREŢ: N/A

CyberSnipa Game Pad 2

Cheia succesului

Există pe piaţă anumite modele de tastaturi cu care pur şi simplu nu poţi să faci nimic... mă refer aici la cei care folosesc PC-ul mai mult pentru jocuri decât pentru a-şi scrie amintirile. Aşadar, unii jucătorii de FPS-uri nu îşi pot demonstra adevărata valoare cu o astfel de tastatură. Degetele nu stau cum trebuie, apeşi pe alte taste, se mai lasă şi cu dureri de mâini, ce mai, nervi şi iar nervi. Pe de altă parte însă, cu această mini „tastatură" CyberSnipa poţi fi un alt om, mă rog, alt jucător. Tastele sale destul de puţine ca număr, frumos colorate şi inteligent aşezate fac joaca parcă mult mai plăcută.





CyberSnipa Game Pad 2 pune la îndemâna jucătorilor doar strictul necesar de butoane: tastele de deplasare, de selectare a armelor, de reglare a volumului sunetului etc. În total, 37 de taste ce pot fi mapate după preferinţele jucătorului. Conectarea se face la portul USB, aşadar nu este necesară deconectarea tastaturii clasice.

OFERTANT Top Quality Computers, Telefon: 021-233.11.63
PREŢ: N/A

Logitech AudioStation Express

Desfătarea iPod-ului

Muzica bună şi sunetul de calitate au mers întotdeauna mână în mână. Când vine vorba de iPod, aceste lucruri devin parcă şi mai adevărate. Imensul succes al acestui player a făcut ca nenumăraţi producători să creeze noi accesorii pentru el. Totul pentru confortul utilizatorului şi pentru a fi pretutindeni înconjurat de muzica preferată. În această armată de producători îi putem include şi pe cei de la Logitech. „Staţia audio" special creată pentru iPod-urile docking station (Mini, Nano, Video etc.) şi nu numai este unul dintre cele mai interesante accesorii. Cu ajutorul ei, melodiile redate pot fi ascultate şi de ceilalţi colegi/prieteni din jurul vostru, indiferent unde v-aţi afla.



Acest AudioStation Express poate funcţiona atât alimentat la priză, cât şi pe baterii, astfel că în locurile unde curentul electric este considerat un lux, voi vă puteţi distra pe săturate. Controlul volumului şi schimbarea melodiilor se pot face din mers, cu ajutorul unei mini telecomenzi. Că veni vorba de docking station, în momentul în care iPod-ul se află în „poziţie", automat acesta primeşte şi surplusul de curent pentru a-şi reîncărca propriul acumulator. În ceea ce priveşte calitatea audio, putem vorbi numai de bine. Pentru o soluţie audio destul de redusă ca dimensiuni, rezultatele sunt deosebite.

OFERTANT: Ultra PRO Computers, Telefon: 031 402 22 92
PREŢ: N/A





Prestigio Digital Multimedia Recorder PMR-701

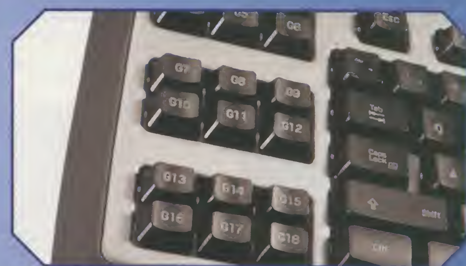
Mai multă libertate, mai multe facilități

Se pare că în portofoliul multor companii încep să apară dispozitive de acest gen. Pe scurt, acest player multimedia poate să vă bine-dispună atunci când sunteți în călătorii sau excursii. Capacitatea HDD-ului intern este de 30 GB şi se dovedeşte a fi extrem de util atunci când doriți să vizualizați fotografii sau doar să urmăriți filmul preferat. Plaja de formate de fişiere ce pot fi redate de Prestigio PMR-701 este foarte mare, începând de la fotografii în format JPG sau BMP, continuând cu melodii stocate în formatele clasice MP3 şi AAC şi ajungând la filme ce pot fi redate fără probleme chiar dacă sunt codate cu DivX, XviD, WMA, ASF, WMC, MPEG 1, 2, sau 4. Partea interesantă nu se încheie aici. Pentru că ne este de foarte mare ajutor ecranul său încorporat LDC de 3,5 țoli, producătorii au dotat acest player şi cu un tuner FM pentru recepționarea posturilor de radio şi un tuner TV, pentru televiziune. Aşadar, în funcție de locația în care vă aflați, puteți să fiți la curent cu posturile locale sau naționale de TV sau radio. În anumite situații, mi se pare extrem de utilă posibilitatea de a înregistra anumite secvențe din programele recepționate. Nu se ştie niciodată când vrei să revezi anumite faze dintr-un meci de fotbal de exemplu. În ceea ce priveşte conectica, Prestigio PMR-701 stă foarte bine. Exceptând conectorul pentru căşti, mai avem la dispoziție un port USB 2.0, un conector de Video Input şi unul de Video Out, pentru cazurile când doriți să urmăriți diverse materiale pe un ecran mai mare.

OFERTANT: Asbis România, Telefon. 021-337.10.99

Logitech G11 Gaming Keyboard

Jocul continuă...



Una dintre cele mai potrivite tastaturi pentru gaming este oferită acum de către cei de la Logitech, într-o variantă uşor simplificată. Spre deosebire de sora ei mai mare, modelul G15, G11 nu mai are în componență acel display pe care pot fi afişate diferite informații legate atât de starea PC-ului, cât şi de datele obținute în jocuri. Acest model pune la bătaie aceeaşi platformă destul de reuşită, cu taste foarte silențioase, ce pot fi iluminate independent pentru a spori viteza de reacție. Nivelul iluminării poate fi reglat în trei trepte şi se aplică atât la tastele de bază, cât şi la cele programabile. Tastele „G" pot fi programate în aşa fel încât la o simplă apăsare a uneia dintre ele să se execute o serie întreagă de acțiuni. În imediata vecinătate se află butonul macro, mult îndrăgit de mine deoarece prin simpla apăsare a acestuia se pot asigna diverse acțiuni chiar şi în timpul jocurilor.

OFERTANT:
PREȚ:



Hercules Webcam Dualpix HD

Comunicare perfectă



Majoritatea webcam-urilor existente pot captura imagini la rezoluții VGA, o calitate acceptabilă, însă nu întotdeauna suficientă. Modelul de vârf al celor de la Hercules este capabil de mai mult decât atât. Senzorul său de 1,3 megapixeli are posibilitatea de a oferi imagini mult mai clare şi la dimensiuni mai mari. Acest lucru îi permite webcam-ului să atingă un zoom digital maxim de 3x, iar calitatea imaginii să fie încă foarte bună. Deşi încă nu se pune problema de imagini HD, prin interpolare se pot realiza şi fotografii de până la 5 megapixeli. Comunicarea audio-video este esențială, iar din acest motiv camera este achiziționată împreună cu o mini cască şi microfon.

OFERTANT: UbiSoft Romania, Telefon: 021-[illegible]
PREȚ: N/A

CyberSnipa LAN Bag

Pregătit de acţiune?



În viziunea celor de la CyberSnipa, aşa ar trebui să arate o piesă de echipament pentru iubitorii de LAN Party-uri şi nu numai. Cu o astfel de geantă putem să transportăm întreaga colecţie de periferice ale PC-ului fără a le pune „viaţa" în pericol. Materialele ce intră în construcţia acestui rucsac de gaming sunt de calitate, se pun la dispoziţie compartimente uşor „întărite" pentru device-uri mai sensibile, iar buzunărelele pot fi extrem de utile mai ales pentru accesoriile din interior, care pot fi aşezate frumos şi în ordine. Este interesant compartimentul extensibil special destinat tastaturii. De obicei, o tastatură are dimensiuni ceva mai mari, aşa că transportul ei poate da bătăi de cap, dar nu şi în cazul nostru.

OFERTANT:TOP Quality Computers, Telefon: 021-233.11.63
PREŢ: N/A

D-Link DIR-655

Susţinătorul broadband-urilor

Noul D-Link Xtreme N Gigabit Router deschide o nouă filă în istoria router-elor wireless. Spre deosebire de modelele clasice, dispune de 802.11n, noul standard pentru transmisia datelor fără fir. Acesta le permite utilizatorilor „mobili" să atingă viteze de transfer de până la 300 Mbps. Teoretic, aceste valori sunt undeva mai jos, însă sunt cu mult mai bune decât cele obţinute pe echipamentele 802.11b sau 802.11g. Un alt avantaj al acestui router wireless este şi raza de acţiune mult îmbunătăţită. Fiind echipat cu trei antene externe, suprafaţa de acoperire creşte de 4-5 ori. Dacă sună extraordinar la acest capitol, în ceea ce priveşte conexiunile pe fir, lucrurile stau chiar şi mai bine. D-Link DIR-655 pune la dispoziţia utilizatorilor patru porturi Gigabit pentru transfer de date de foarte mare viteză. Fiecare port este compatibil 10/100/1000 Mbps şi datorită managementului intern toţi utilizatorii se pot bucura de o conexiune stabilă şi fără lag. Nici software-ul de management nu a rămas neatins. S-au adus foarte multe îmbunătăţiri în ceea ce priveşte tehnologia QoS, securitatea conexiunilor prin implementarea unor noi standarde de criptare a transferurilor de date. Îmbunătăţiri multiple s-au adus şi pe partea de firewall, D-Link DIR-655 având la îndemână instrumente noi de detecţie şi prevenire a potenţialelor atacuri din exterior.

OFERTANT: Partenerii D-Link, Telefon: N/A
PREŢ: 140 EURO (fără TVA)

■ **BogdanS**



Trekstor Vibez

Trekstor este o prezenţă plină de prospeţime în redacţia noastră, iar asta nu doar prin faptul că playerul audio digital portabil Vibez este primul produs al acestei firme pe care îl putem pipăi cu urechile noastre cercetătoare. Pur şi simplu, designul lui Trekstor Vibez te cheamă să-l priveşti cu nesaţ, apoi să-l iei în palmă şi să începi să învârţi fără oprire imensa rotiţă cauciucată de scroll. Însă, în spatele designului futurist ce te duce cu gândul la un set de ochelari de scufundare pentru piticii de grădină ai caracatiţelor, se află un player audio serios, deosebit de altele şi printr-o foarte bună dotare sub aspectul software-ului de configurare a playlist-urilor. Acesta poate să creeze automat playlist-uri în funcţie de



comportamentul tău ca ascultător, chiar şi sub forma unor simple pseudo-mixuri de DJ cu opţiuni de crossfade între piese. Trekstor Vibez dispune de un HDD de 12 GB, iar în ceea ce priveşte calitatea audio se ridică aproape la înălţimea oricărui iPOD sau iriver, ajutat fiind şi de calitatea peste medie a setului de căşti Sennheiser inclus. Apreciez faptul că bateria reîncărcabilă Li Ion a acestui player poate fi uşor înlocuită de utilizator, prilej cu care se poate instala şi un card opţional de radio FM, neinclus în pachet. Microfonul încorporat permite folosirea Vibez ca reportofon. În concluzie Trekstor Vibez excelează ca alternativă pentru cei plictisiţi de clasicii portabilităţii audio şi o face cu stil.

OFERTANT: Skin, Telefon: 021-316 82.00
PREŢ: 148 EURO (fără TVA)

■ **Marius Ghinea**





#1 Logitech **MX Revolution**
#2 Logitech **G7**
#3 Microsoft **Habu**
#4 Logitech **G3**
#5 Logitech **MX400**
#6 Genius **Ergo 525**
#7 Acrox **Laser Tracer**
#8 CyberSnipa **IntelliScope**
#9 Microsoft **Wireless Optical Mouse 2000**
#10 Genius **Traveler 505**
#11 Labtec **Wireless Optical Mouse 800**
#12 BenQ **S700**

... şi mouse-urile joacă pe masă!

Noua generaţie de „rozătoare" cu care suntem nevoiţi să ne confruntăm în această perioadă s-a dezvoltat mai mult decât ne-am aşteptat. Apariţia noii tehnologii laser, ce a fost rapid îmbrăţişată de către acestea, le-a adus avantaje majore în special la secţiunea aderenţă. Pur şi simplu funcţionează fără probleme fie că e vorba de plastic, metal, sticlă sau materiale textile. Evident, acesta este un lucru extraordinar, mai ales că versiunile precedente motorizate cu engine optic dădeau rateuri când venea vorba de materialele mai „speciale". Momentan, există o gamă foarte variată şi de mouse pad-uri realizate din materiale din ce în ce mai variate. Aici nu mă refer neapărat la pad-urile clasice, care se cumpără la kilogram, acoperite cu diverse materiale plastifiate sau bucăţi de pânză sintetică şi cu poze frumos desenate, ci la acele mouse pad-uri profesionale, realizate de firme care au investit mulţi bani în cercetarea lor. Nu vreau să fiu absurd, nu oricine are nevoie de un astfel de pad, care poate costa chiar câteva zeci de euro, mă refer la acel segment de jucători „profesionişti" care trăiesc pentru frag-uri şi scoruri ameţitoare. În strânsă legătură cu acestea, mouse-urile în sine dau tot ce e mai bun din ele numai dacă „zburdă" pe astfel de suprafeţe. De altfel, se observă aportul acestora la competiţiile gameristice în care jucătorii cu pretenţii vin de acasă cu arsenalul propriu. De ce se întâmplă acest lucru? Simplu, un jucător trebuie să fie extrem rapid în mişcări şi deosebit de precis, iar la un mouse obişnuit aceste lucruri nu sunt chiar cele mai tari puncte. Din acest motiv, tehnologia laser a fost încorporată în mouse-urile de gaming şi nu numai. În funcţie de genul de joc sau modul de lucru, anumite mouse-uri permit ajustarea automată sau manuală a rezoluţiei respectivului senzor. De exemplu, într-un shooter ai nevoie de un timp de reacţie foarte mic şi o precizie mult îmbunătăţită şi atunci se cresc acele valori. Pe de altă parte însă, într-un joc de strategie aceste lucruri nu mai sunt chiar atât importante şi nu e necesar ca la cea mai mică schimbare a poziţiei mouse-ului cursorul acestuia să ţopăie rapid dintr-un colţ în altul.

În ceea ce priveşte testarea de faţă, trebuie să fac anumite precizări. Mouse-urile au fost evaluate în aceleaşi condiţii, de către aceeaşi persoană şi aproximativ pe acelaşi fond muzical. Evaluările au fost realizate în două moduri, în aplicaţii office şi Call of Duty 2. În acest sens, în fiecare aplicaţie toate mouse-urile au „rulat" pe pad-uri cu suprafeţe diferite: pânză, plastic, sticlă, metal. Notele astfel obţinute au avut o pondere de 65 de procente din nota finală. Restul punctelor au fost împărţite între nota de dotare cu 20 de procente, nota obţinută la capitolul ergonomie cu 10 procente şi ultimele 5 % au fost acordate în funcţie de documentaţia ce a însoţit fiecare mouse. Un sfat în ceea ce priveşte alegerea unui mouse de gaming: să ţineţi cont neapărat de ergonomie, de modul cum vă stă în palmă, de numărul de butoane ce pot fi customizate şi folosite în cadrul unor aplicaţii.

■ BogdanS

#1 Logitech **MX Revolution** – LEVEL TNT 94 %

Din punctul meu de vedere, acest gen de mouse are toate elementele pe care un astfel de device ar trebui să le pună la dispoziţia utilizatorului. Nefiind un mouse destinat în totalitate segmentului de gaming, anumite funcţii ale acestuia pot fi de un real folos chiar şi celor care lucrează şi în alte aplicaţii mai puţin electrizante în comparaţie cu jocurile. MX Revolution dispune de una dintre cele mai performante tehnologii din domeniu. Un mic neajuns ar fi valoarea destul de redusă în ceea ce priveşte DPI-ul. Pe de altă parte, ergonomia acestuia este de nota 10.

Specificaţii:
Tehnologie: Laser
DPI: 800
Inserţii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 9,41, Ofertant: ProCA România / Ultra PRO Computers, Preţ: 360 Lei





#2 Logitech **G7**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Inserții de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 9,29, Ofertant: ProCA România / Ultra PRO Computers, Preț: 367 Lei

#3 Microsoft **Habu**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8.74, Ofertant: UltraPRO Computers, Preț: 224 Lei

#4 Logitech **G3**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Inserții de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 8,68, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 234 Lei

#5 Logitech **MX400**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,67, Ofertant: ProCA România / Ultra PRO Computers, Preț: 152 Lei

6 Genius **Ergo 525**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,58, Ofertant: ProCA România / Ultra PRO Computers, Preț: 93 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Producător	Logitech	Logitech	Microsoft	Logitech	Logitech	Genius
Model	MX Revolution	G7	Habu	G3	MX400	Ergo 525
Ofertant	ProCA Romania / Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers
Telefon	021-3238200 / 031-4022282	021-3238200 / 031-4022282	031-4022282	031-4022282	021-3238200 / 031-4022282	021-3238200 / 031-4022282
Preț (Lei)	360	367	224	234	152	93
DOTARE						
Tip	Wireless	Wireless	Normal	Normal	Normal	Normal
Tehnologie	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Adaptor USB	NU	nu	NU	nu	DA	DA
Număr Butoane	8	8	7	6	5	8
DPI	800	2000	2000	2000	2000	2000
Sensitivitate Ajustabilă	DA	DA	DA	DA	NU	DA
Lungimea Cablului	N/A	N/A	200	200	180	180
Acumulatori Incluşi	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Încărcător Inclus	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Inserții de Cauciuc	DA	NU	DA	NU	DA	DA
EVALUARE						
Pad de pânză în desktop	10	10	9	10	10	10
Pad de pânză în jocuri	10	10	8	10	10	10
Pad de plastic (optic) în desktop	10	10	10	10	10	9
Pad de plastic (optic) în jocuri	9	10	10	10	10	9
Pad de IceMat (sticlă) în desktop	10	10	9	9	9	8
Pad de IceMat (sticlă) în jocuri	9	10	9	9	9	8
Pad Steel (metal)4S în desktop	10	9	10	9	9	9
Pad Steel 4S (metal)în jocuri	10	8	10	8	8	9
Pad X-Ray Thunder 9 in desktop	10	10	9	10	10	10
Pad X-Ray Thunder 9 in jocuri	10	9	9	9	9	8
Pad Razor eXactMat X Speed in desktop	10	10	9	10	10	8
Pad Razor eXactMat X Speed in jocuri	10	10	9	10	10	8
NOTE OBȚINUTE						
Notă Scroll	10	9	9	8	7	8
Notă Ergonomie	10	9	8	7	7	8
Notă Design	10	9	9	8	9	9
Notă Documentație	8	8	7	8	8	7
Notă Dotare	8.07	8.52	7.68	6.84	6.55	8.22
Notă Ergonomie	10	9	8.4	7.4	7.8	8.4
Notă Performanță	9.83	9.67	9.25	9.5	9.5	8.83
NOTA LEVEL	**9.41**	**9.29**	**8.74**	**8.68**	**8.67**	**8.58**

#7 Acrox **Laser Tracer**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 1600
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,32, Ofertant: Aline Distribution Grup,
Preț: N/A

#8 CyberSnipa **IntelliScope**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 2400
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7,61,
Ofertant: Top Quality Computers , Preț: N/A

#9 Microsoft **Wireless Optical Mouse 2000**



Specificații:
Tehnologie: Optic
DPI: 1000
Inserții de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,57,
Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 84 Lei

#10 Genius **Traveler 505**



Specificații:
Tehnologie: Laser
DPI: 1600
Inserții de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,21, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 63 Lei

#11 Labtec **Wireless Optical Mouse 800**



Specificații:
Tehnologie: Optic
DPI: 800
Inserții de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 6,68, Ofertant: ProCA România, Preț: 65 Lei

#12 Benq **S700**



Specificații:
Tehnologie: Optic
DPI: 1000
Inserții de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 4,41, Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: N/A

LOC	7	8	9	10	11	12
Producător	Acrox	CyberSnipa	Microsoft	Genius	Labtec	Benq
Model	Laser Tracer	IntelliScope	Wireless Optical Mouse 2000	Traveler 505	Wireless Optical Mouse 800	S700
Ofertant	Aline Distribution Grup	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	ProCA România	Partenerii Benq
Telefon	021-3175656	021-2331163	031-4022282	031-4022282	021-3238200	N/A
Preț (Lei)	N/A	N/A	84	63	65	N/A
DOTARE						
Tip	Wireless	Normal	Wireless	Normal	Wireless	Wireless
Tehnologie	Laser	Laser	Optic	Laser	Optic	Optic
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Adaptor USB	DA	NU	NU	DA	DA	NU
Număr Butoane	6	6	3	3	5	3
DPI	1600	2400	1000	1600	800	1000
Sensitivitate Ajustabilă	DA	DA	NU	DA	NU	NU
Lungimea Cablului	N/A	180	N/A	170	N/A	N/A
Acumulatori Inclusi	DA	NU	DA	NU	DA	DA
Încărcător Inclus	DA	NU	NU	NU	NU	NU
Inserții de Cauciuc	DA	DA	NU	NU	DA	NU
EVALUARE						
Pad de pânză în desktop	9	9	10	9	10	7
Pad de pânză în jocuri	9	9	10	8	9	7
Pad de plastic (optic) în desktop	9	10	10	9	10	8
Pad de plastic (optic) în jocuri	9	10	9	8	9	7
Pad de IceMat (sticlă) în desktop	8	3	10	3	5	4
Pad de IceMat (sticlă) în jocuri	8	2	9	2	4	4
Pad Steel (metal)4S în desktop	8	7	9	8	8	2
Pad Steel 4S (metal)în jocuri	8	7	9	8	8	2
Pad X-Ray Thunder 9 in desktop	9	10	10	9	9	2
Pad X-Ray Thunder 9 in jocuri	8	10	9	9	8	2
Pad Razor eXactMat X Speed in desktop	7	6	5	8	3	2
Pad Razor eXactMat X Speed in jocuri	6	6	3	8	2	2
NOTE OBȚINUTE						
Notă Scroll	8	8	8	9	5	5
Notă Ergonomie	9	9	7	7	6	5
Notă Design	10	9	8	8	8	7
Notă Documentație	7	7	7	7	6	7
Notă Dotare	8.61	7.68	4.50	6.50	5.45	4.15
Notă Ergonomie	9.4	9	7.4	7.4	6.8	5.8
Notă Performanta	8.17	7.42	8.58	7.42	7.08	4.08
NOTA LEVEL	**8.32**	**7.61**	**7.57**	**7.21**	**6.68**	**4.41**

Sony Ericsson W880i

După cum era de aşteptat, la început de an, foarte multe companii lansează pe piaţă produse noi sau versiuni mult îmbunătăţite ale celor deja existente. Nici cei de la Sony Ericsson nu fac notă discordantă, aşa că îi adaugă un nou membru seriei de telefoane mobile „walkman". La prima vedere, modelul W880i dispune doar de un uşor facelift, însă în momentul în care l-ai înclinat puţin, este imposibil să nu-i remarci dimensiunile incredibile pe care le are. W880i are un „şasiu" foarte-foarte subţire. Forma slim a acestuia îi dă o notă de eleganţă. Fiind atât de subţirel, automat creează impresia că ar fi şi foarte uşor. Nimic mai adevărat. La cele 70 de grame, pare a fi confundat foarte uşor cu o jucărie, o jucărie foarte elegantă şi performantă. Cei obişnuiţi cu camerele foto de pe telefoane pot fi destul de încântaţi de rezultatele obţinute cu camera de 2 megapixeli disponibilă la acest W880i. Un alt lucru care îl face deosebit este forma tastelor. Construite dintr-un aliaj metalic, aceste butonaşe extrem de fine nu cred că vor fi chiar pe gustul oricui. Doar cei sau, mai degrabă, cele cu degetele foarte finuţe vor lucra mult mai rapid cu ele. În ciuda acestui mic inconvenient, Sony Ericsson W880i este un telefon extraordinar de deştept. La fel ca şi la fraţii săi din aceeaşi serie, rolul de MP3 player este la mare preţ. În acest sens, telefonul se achiziţionează cu un card de memorie Memory Stick Micro (M2) cu o capacitate de 1 GB, o pereche de căşti extraordinare şi, cel mai important, se integrează cu versiunea 2.0 a aplicaţiei Walkman.

Specificaţii Sony Ericsson W880i

Reţea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, HSCSD, 3G, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	103 x 46 x 9 mm
Greutate:	71 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Po 950 mAh
Stand-by:	până la 425 de ore
Talk time:	maximum 6 ore

Motorola RIZR Z8

Şi-au cam făcut de cap cei de la Motorola cu această serie RAZR. Au câştigat cote de piaţă serioase şi se pare că planurile lor nu se opresc aici. Noul model RIZR Z8 ce se pregăteşte să apară în magazine cât de curând vine cu un aer uşor tineresc. Dacă până acum această serie se caracteriza mai mult prin eleganţă şi sobrietate, se pare că a sosit momentul „nebuniilor" cu un model ce se pretează mai mult adolescenţilor. Pentru că aceştia sunt mai tot timpul înconjuraţi de acţiune, ar fi fost puţin ciudat dacă telefonul nu ar fi ţinut pasul cu ei. Aşadar, acest Z8 dispune chiar de un procesor multimedia Ti2420 şi de un sistem de operare Symbian. În acest fel, numărul aplicaţiilor multimedia ce se pot perinda prin acest telefon creşte simţitor. Motorola RIZR Z8 dispune de o memorie internă de 90 MB, însă poate fi foarte uşor extinsă cu ajutorul celebrelor carduri de memorie microSD.



Dimensiuni: 109 x 50 x 15mm
Greutate: 112 g
Display: TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto: 2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1030 mAh
Stand-by: până la 380 de ore
Talk time: maximum 5 ore



Nokia N76

Compania Nokia a pregătit pentru acest început de an o nouă colecţie de terminale mobile. Printre acestea, cel „roşu" aprins mi-a atras atenţia cel mai mult. Deşi cred că există o oarecare asemănare între el şi alt terminal realizat sub alt brand, această culoare cu siguranţă poate atrage atenţia în orice împrejurare. Nu are alte noutăţi extraordinare, însă dispune de aproape aceleaşi caracteristici pe care le au majoritatea telefoanelor recent lansate: cameră foto de 2 megapixeli, slot pentru card de memorie, care de cele mai multe ori este de tip microSD, ecran TFT cu 16 milioane de culori, sunete polifonice pe 64 de canale, suport pentru diverse teme, Bluetooth şi USB 2.0. Mai are o funcţie de radio FM, video call, editor de fotografii şi sistem de operare Symbian.

Dimensiuni: 106 x 52 x 14 mm
Greutate: 115 g
Display: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 700 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS

Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1 GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX 400W card reader

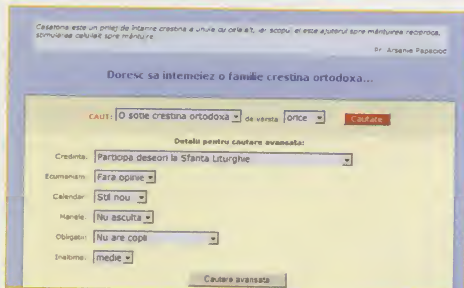


Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

Matrimoniale creştine

Poate un pic cam deplasat având în vedere că unii oameni de acolo poate chiar au probleme, dar mult prea amuzant ca să nu îl vadă toată lumea. Un site care vă ajută să vă căutaţi consoarta sau consortul după considerente religioase, sex şi afinitate la manele. Da, site-ul este unul românesc. Mult noroc!

www.cetatea-crestina.org/familia/



Feţe fără număr!

Te gândeşti la un nou look, dar nu ştii cum ţi-ar sta mai bine? Nicio problemă, soluţia ta este chiar aici. Monoface este un loc în care o bază de date destul de sănătoasă te lasă să te joci cu feţele oamenilor, obţinând efecte cât se poate de adverse. Sau nu aşa le zice... cred că trebuia spus amuzante.

www.mono-1.com/monoface/main.html



Lumea văzută de sus

84 sau 94 de ţări. Nu mai ţin minte numărul exact, dar oricum este impresionant. Eşti curios să vezi ce ai putea vizita interesant în fiecare dintre ele, dacă vei ajunge vreodată acolo? Ei bine, un individ pe nume Yann Arthus Bertrand a realizat o colecţie impresionantă de imagini aeriene de aproape peste tot. Şi după cum ai ghicit, nu este nimic despre România, dar sunt multe despre Kazahstan, Kirdistan şi alte ţări înfloritoare.

www.yannarthusbertrand.com/yann2/affichage.php?



Casino Royale



Dacă aţi urmărit ultimele filme cu James Bond şi v-au dezamăgit, Casino Royale o să vă placă. James Bond nu numai că revine la ceea ce a fost altădată, dar o face cu stil, arătându-ne că agentul 007 nu trebuie să fie neapărat un pui de Superman pentru a trece peste obstacole. Adio gadget-uri sofisticate, maşini invizibile şi lansatoare de rachete desprinse din filme SF. Pierce Brosnan a făcut tot posibilul să se implice în cele mai periculoase şi mai explozive situaţii posibile, interpretând rolul unui agent cu sânge rece, calculat, şarmant la nevoie şi periculos ca un şarpe cu clopoţei în călduri. Nu a existat un film Bond în care să nu arunce în aer câte o ţară întreagă pentru a recupera cine ştie ce microcip. Filmele în care a interpretat rolul lui Bond, GodenEye şi Die Another Day, au transformat seria într-un bâlci cu zeci de musculoşi de partea cealaltă a baricadei, care încearcă să-l cureţe pe superspionul nostru de serviciu cu tancuri, avioane de vânătoare şi elicoptere de asalt. Casino Royale a abordat situaţia total diferit, rolul lui James Bond fiind interpretat acum de Daniel Craig. Noul Bond nu mai este invincibil, iar violenţa cu care se confruntă zilnic îl transformă adesea într-un om vulnerabil. Practic, privind în urmă, acţiunea nu mai este urmărită de la distanţă, ci chiar din perspectiva eroului a cărui viaţă este mereu pe muchie de cuţit.

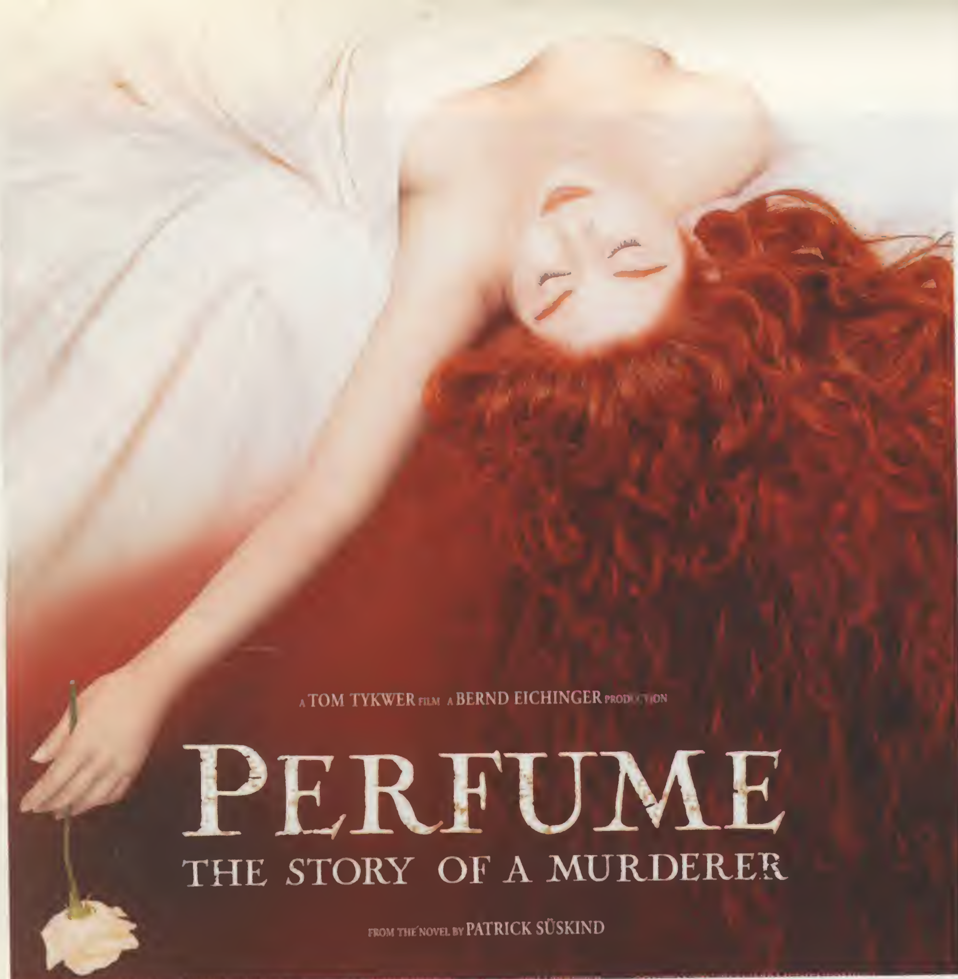


Acţiunea din Casino Royale îl pune pe urmele unui bancher pe care teroriştii îl folosesc pentru a spăla şi a avea acces de oriunde din lume la banii ce le finanţează mârşăviile, punctul de reper al filmului fiind un joc de pocher a cărui miză îl pune pe Bond faţă în faţă cu maleficul diletant. Practic, întreaga acţiune orbitează în jurul jocului, legendarul spion lăsând de această dată armele de asalt deoparte pentru a-şi folosi inteligenţa într-un joc de cărţi pe viaţă şi pe moarte. Mai puţină fantezie şi mai mult realism. Combinaţia a făcut din Casino Royale un „James Bond" demn de urmărit cu sufletul la gură, realizarea cinematică de excepţie şi talentul marcând triumful lui Daniel Craig, care ne oferă un erou conştient de faptul că trebuie să se desprindă moral de violenţa ce-l înconjoară, transformând filmul într-un veritabil conflict emoţional. 007 a renăscut.





■ KiMO



Precizez cât se poate de clar încă de la început că Perfume este un film cu rating R. Aceasta înseamnă că include un comportament aberant ce implică nuditate, violenţă extremă şi imagini şocante. Cu alte cuvinte, în niciun caz nu este vorba despre un film pentru copii. Pe de altă parte, Perfume: The Story of a Murderer este ecranizarea unei cărţi celebre a lui Patrick Suskind, Perfume, a cărei calitate este de necontestat. În ceea ce priveşte filmul, lucrurile nu stau neapărat aşa. Misiunea regizorului Tom Tykwer a fost una foarte grea, dar mult mai uşoară decât a scriitorului. Mi se pare extrem de dificil să redai cu acurateţe personalitatea unui om cu un simţ al mirosului exagerat, capabil să simtă milioane de nuanţe şi de forme pe care mirosurile le pot avea. La fel, este şi mai greu să prezici cum va influenţa acest lucru acţiunile viitoare ale unui asemenea individ. Cartea este un manual de introspecţie care se concentrează mult mai mult pe trăirile interioare decât pe scene de violenţă şi imagini şocante. Filmul, condiţionat poate de componenta sa vizuală, se concentrează în special pe elementul şocant, ceea ce se reflectă negativ asupra genialului ideii care stă în spatele cărţii. Oricum, cum ar fi să aveţi posibilitatea să simţiţi toate mirosurile din lume? Cum ar fi să fiţi posedaţi de unele dintre ele, care de fapt sunt mirosurile anumitor femei? Ce aţi face dacă aţi deveni dependenţi de aceste mirosuri şi aţi dori să le conservaţi? Perfume este povestea unui asemenea individ care, pe lângă obsesia de a conserva mirosul de femeie, devine şi obsedat de a crea cel mai puternic parfum din lume. Un parfum capabil să subjuge, care dă putere şi care te pune în poziţia de a cuceri lumea. Dar care este preţul unui asemenea creaţii? Filmul încearcă să strecoare subtilitatea cărţii în scenariu, însă până la urmă imaginea finală a filmului nu are nimic de-a face cu concluzia cărţii. Motiv pentru care naratorul, John Hurt, încearcă să o strecoare în mod artificial. Din păcate, este doar o frază fără legătură cu filmul. Este încă un exemplu de ecranizare fără prea mare succes a unei cărţi. Scenariştii pur şi simplu s-au pierdut în senzaţional şi au neglijat complet componenta psihologică. Totuşi, este un film care m-a marcat pentru o perioadă lungă de timp, aşa că dacă aveţi nervii tari, să nu ezitaţi să-l vedeţi.

■ Locke





Barbie Fairytopia – Magic of the Rainbow
Magia curcubeului



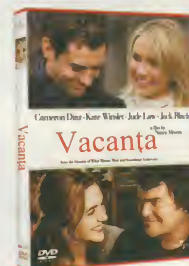
An: 2007
Regia: N/A
Gen: Animaţie
Distribuţie: N/A
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures

Fierce People
Oameni şi secrete



An: 2005
Regia: Griffin Dunne
Gen: Dramă
Distribuţie: Diane Lane, Donald Sutherland, Chris Evans, Kristen Stewart
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

The Holiday
Vacanţa



An: 2006
Regia: Nancy Meyers
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Cameron Diaz; Kate Winslet; Jude Law; Jack Black; Eli Wallach; Edward Burns; Rufus Sewell
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Ryna



An: 2005
Regia: Ruxandra Zenide
Gen: Dramă
Distribuţie: Dorothea Petre, Valentin Popescu, Nicolae Praida, Matthieu Roze, Aura Calarasu
Suport: DVD
Un produs: STRADA FILM

Something New
Urmează-ţi inima



An: 2006
Regia: Sanaa Hamri
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Sanaa Lathan, Simon Baker, Mike Epps, Donald Faison, Blair Underwood, Alfre Woodard
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40


Să chem o salvare?
Imagine trimisă de Bende István.


Pfaaaiiii, cât de aproape a fost. **Imagine trimisă de Heckthor.**


Probleme la linia de asamblare.
Imagine primită de la Vik C.


Oare are cas' în el, că la capace nu ajung?
Imagine trimisă de Theo Sarbu.


Cine nu-i gata, îl iau cu lopata. **Imagine primită de la Dr. Mike.**


Cu adevărat full-option. **Imagine trimisă de Dochia Bogdan.**



Pentru asta merită premiul fair-play pentru întreaga carieră.
Imagine primită de la Anxius.

Câştigătorul din acest număr este Heckthor.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Cine va fi distribuitorul lui The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar în Europa?

a. Codemasters
b. Midway
c. Vivendi



Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar din secţiunea Special a acestui număr al revistei.

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2007.

Câştigătorii lunii februarie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul FarCry a fost câştigat de Stoian Steluţa din Constanţa.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câştigate de către următorii participanţi: Popa-Drăguş Cezar din Sebeş, Ionescu Cristian-Sorin din Bucureşti, Ciobica Elena-Dominique din Paşcani, Rebega Adrian Ioan din Cristian, Năstasie Cosmin din Drobeta Turnu-Severin, Calapancea Vlad Ştefan din Râmnicu Vâlcea, Cojocariu Bogdan Theodor din Botoşani, Boghean Mugurel Gabriel din Pravăţ, Gheorghe Ionuţ-Marian din Bucureşti, Ciobanu Iulian din Bucureşti, Stîngă Gabriela din Boldeşti-Soare, Palcău Gheorghe Cristian din Ploieşti, Gherase Laurenţiu din Timişoara, Bălaş Teodor-Dan din Luduş, Bălan Adrian din Cluj-Napoca, Sandu Eduard din Piteşti, Popa Ioan Florin din Arad, Pavel Ioan-Cristian din Târgu Mureş, Dragomis Sorin Mihai din Brăila şi Grui Cătălin din Timişoara.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul UFO:Afterlight a fost câştigat de către Elekeş Sandor-Mate din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Cătană Darius din Timişoara a câştigat un T-Mini 2-in-1 Rumble Force Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul World Trade Center: Soare Elena din Titu-Târg, Motoc Alexandru din Cluj-Napoca, Kiraly Zsuzsanna din Târgu Mureş, Bogheanu Mugurel Gabriel din Bucureşti şi Dochiu Marian Cristian din Slobozia.

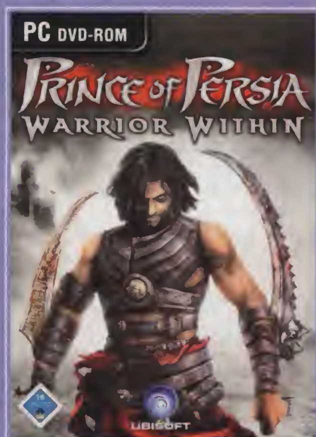


REGULAMENT DE CONCURS

Câştigătorii trebuie să îşi revendice premiul in maxim 3 luni de la data publicării listei. Prin revendicarea premiului se înţelege expedierea unei copii după actul de identitate pe e-mail diana_calin@vogelburda.ro, fax: 0268-418728 sau poştă (Vogel Burda Communications OP2 CP 4, 500530 Brasov). Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158 int.133). După expirarea termenului de revendicare, Vogel Burda Communications îşi rezervă dreptul de a redistribui premiul către alte concursuri.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc Prince of Persia: Warrior Within

Cine este producătorul jocului Supreme Commander?

a. Gasoline Games ☐

b. PowerUp Games ☐

c. Gas Powered Games ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Supreme Commander din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2007.





CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un Hercules Webcam Deluxe

Care este zoom-ul digital maxim al lui Hercules Webcam Dualpix HD?

a. 3 ☐

b. 5 ☐

c. 2 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

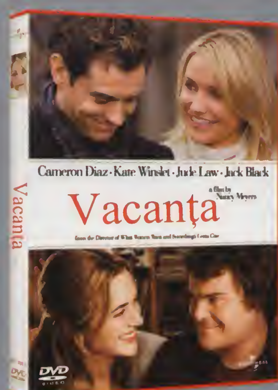
Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2007.



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Holiday

CONCURS LEVEL ŞI



Cine este regizorul filmului Fierce People?

a. Nancy Meyers ☐

b. Griffin Dunne ☐

c. Sanaa Hamri ☐

Nume, prenume

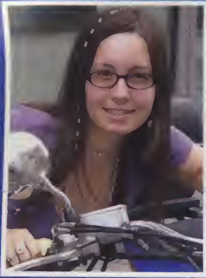
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2007.



Bine v-am regăsit. Aduceţi-mi aminte să nu mai las tot învăţatul pentru perioada sesiunii!!! A fost groaznic! Acum, revenind la ce ne preocupă... deşi se pare că nu aveţi nimic de comentat despre chatroom, am hotărât să fac un mix între cum era înainte şi după. Asta în principal implică întoarcerea temelor. Aşa că pentru luna viitoare aştept e-mail-urile voastre la chatroom@level. ro despre ce aşteptări aveţi pentru CERF –ul de anul acesta, care se va desfăşura în perioada 9-13 mai.

■ **Akasha**

Chatroom

Bistro de'l arte

O NOUĂ LUME

„Nu mai ştiu unde mă aflu. Parcă a trecut mult timp de când eram în lumea mea. Parcă au trecut ani întregi. Aceasta este prima mea scriere în jurnal. Nu ştiu de ce scriu... poate că mă face să mă simt mai bine... poate fiindcă ce scriu în jurnal rămâne pe foaie. Nu îmi reamintesc de unde îl am, ştiu doar că, de când am fost în lumea din oglinzi, îl am; aşa că aş putea să îl folosesc. Dacă oricine m-ar întreba o simplă întrebare, nu aş fi în stare să îi răspund... una singură... simplă: Din ce lume vii? Deşi mi-am petrecut toată viaţa în acea lume, nu pot spune care este."

Obişnuit până acum cu modul în care îmi fac intrarea în lumi noi, m-am trezit după un somn lung în aceasta. Singurul lucru care era nou la ea este că nu era înfricoşătoare. Din contră, era foarte plăcută (după cum aveam să îmi dau seama mai târziu). Eram într-o câmpie (n-am înţeles niciodată de ce câmpie) în care iarba era verde deschis şi înaltă de un metru. Fiecare fir de iarbă stătea drept, era îndoit doar de mine şi de alte creaturi sau fiinţe care treceau pe acolo. Soarele strălucea pe cer foarte puternic. Aş spune că era amiaza unei zile de vară. Dormisem pe spate, aşa că eram ars de soare în unele zone ale feţei şi ale mâinii, chiar dacă iarba mi-a ţinut parţial umbră. Purtam un tricou negru, cu o reclamă pe el şi pantaloni gri, de sport. M-am ridicat în picioare. Câmpia nu era atât de întinsă, fiind înconjurată de pădure, copacii fiind de înălţime medie. O puteam traversa pe toată într-o jumătate de oră. Auzeam ciripit de păsări, dar singurele păsări pe care le-am văzut erau unele care semănau cu nişte vrăbii, dar culoare penelor era de un albastru închis, iar cozile erau mult mai lungi. După câteva mişcări de ale mele prin poiană, ciripitul încetase. Niciodată nu am fost bine venit într-o lume nouă. Era o căldură care te ademenea să dormi. Totul era plăcut şi armonios. Eu nu puteam fi prea vesel din moment ce eram într-o lume necunoscută şi nu doream decât să mă întorc înapoi în lumea mea. Mă deplasez prin poiană până ajung la sfârşitul ei şi la începutul pădurii. În fiecare copac te puteai urca uşor dacă doreai. Frunzele crengilor erau toate de un verde închis. Era o pădure de vis. Fapt ciudat şi care îmi ridica suspiciuni ţinând cont de locurile pe care le-am vizitat anterior. Cum intru în pădure, una din acele păsări de care vă spuneam mai devreme aterizează pe o creangă joasă şi mă priveşte fix în ochi:

- Pe tine nu te-am mai văzut până acum pe aici. De unde vii? întreabă ea într-o voce calmă, fericită şi subţire.

- Poţi vorbi? întreb eu uimit.

- Toate vietăţile de aici vorbesc o singură limbă. Ce ai la gât?

Aveam un lanţ de aur de care era legată o cutie mică, neagră cu un fel de lacăt.

- Nu ştiu. Răspund eu în timp ce examinam cutia. Nu vedeam niciun loc de unde puteam să o deschid, iar pe ea scria doar atât: Spune-ţi numele şi se va deschide. Pasărea se pune pe umărul meu, citeşte şi ea şi îmi spune:

- Ce mai aştepţi? Spune-ţi numele şi deschide-o, zice ea curioasă.

- Dar... nu îmi ştiu numele.

- Nu? Ce ciudat. Noi talile ne ştim toate numele, zice ea umflându-se în pene.

- Cum te cheamă? întreb eu. Ea fluieră scurt. Eu aştept puţin, după care întreb din nou.

- Deci? Cum te cheamă? Ca răspuns, ea mai fluieră o dată.

- Credeam că toţi vorbiţi aceeaşi limbă.

- De vorbit, vorbim toţi aceeaşi limbă, dar când vine vorba de nume, fiecare specie are forma ei proprie de exprimare.

- Din ce specie faci parte? întreb eu.

- Eu? Sunt o talie! Spune ea mândră din nou.

- Sunt şi persoane ca mine în lumea asta? întreb eu.

- Da, normal că sunt... vino după mine şi îţi arăt! spune ea voioasă în timp ce zbură înainte printre copaci. Eu scot un oftat lung şi o urmez...

■ **Nicolae Andrei Alexandru**

Mugetarea

UMBLATUL DUPĂ JOCURI

După ce am terminat cam toate jocurile, începusem să mă plictisesc şi deci mă bag la un raid în WoW. Totul bine mersi. Fac party, convertesc la raid bla bla... mergem în BlackWing Lair, liniştiţi începem... cum dăm în primul mob, cade serverul... like wtf ?!? Începeam deja să înjurăm pe serverul de TeamSpeak. Aşteptăm să pornească serverul şi, când să intrăm, primim iară disconnect... domnii de la Blizzard ne anunţă că e maintenance... bine... Mă sună un prieten:

- Ce faci, man?

- Stau mă.

- Vii să ne luăm Guild Wars?

Cum mă tenta deja jocul, am zis:

- Hai, frate, să mergem. Închid, mă încalţ şi pornesc.[...] Pe drum ne întâlnim cu tot felul de prieteni, vechi colegi, mătuşi, profesori, profesori mătuşi... până ajungem la magazin... mergem, ne plimbăm pe acolo... ajungem la jocuri, ne uităm... casc bine ochii, tot ce voiam eu era acolo... mă uit la toate rafturile... nu era Guild Wars... imposibil, am fost acum o săptămână. Erau multe, nu puteau să dispară aşa repede toate... Întreb un vânzător de acolo:

- Nenea, nu aveţi Guild Wars?

- Nu, l-am scos din rafturi, nu se vindea, l-am trimis înapoi la furnizor. Pfoai!!! Când am auzit, îmi venea să îl omor... după câteva înjurături în cap, plecăm de acolo şi mergem în alt loc. Acolo nu este, dar putem face comandă har Domnului... în patru zile vine. Yay! Apoi drumul înapoi acasă... aceleaşi mătuşi profesori, profesori mătuşi, babe, prieteni... şi uite aşa am umblat 20 de km degeaba... (dar am fost şi la cumpărături).

ENIGMA

„Un copil de 8 ani a imitat un personaj dintr-un joc video şi s-a sinucis

Curiozitate mortală! Un băiat de opt ani din Hunedoara s-a sinucis în încercarea de a pune în practică şocantul sfârşit al unui personaj dintr-un joc de pe calculator.

Copilul a fost găsit de sora sa. Fata a împietrit, când a văzut că imaginea de pe computer seamănă izbitor cu cea din camera fratelui său. Băiatul suferea se pare după mama sa, care a plecat la muncă în Germania.

Îşi petrecea tot timpul liber în faţa calculatorului. De o lună, de când mama sa a plecat la muncă în Germania, băiatul de opt ani părea atras de un joc teribil. Câştiga puncte în funcţie de cât de brutală era moartea unor personaje. Trăia mai mult în lumea lui şi, surprinzător, nimeni nu a reuşit să vadă că se întâmpla ceva rău cu el.

Tatăl copilului este miner şi lucra din greu să-şi întreţină familia. Era la zeci de metri sub pământ când s-a produs tragedia. Omul a plecat într-un suflet acasă şi a sperat până în ultima clipă că băiatul lui scapă. Nu s-a întâmplat asta. "

■ **Text preluat de pe www.protv.ro**

PAREREA CITITORILOR:

Bineînţeles, aici e vorba de aruncat vina pe jocuri. Nu era copilul nebun şi abandonat de mă-sa în Germania. Jocurile, dom'le! De-asta unul din 5000 de gameri mai crapă, din cauza jocurilor, nu din cauza faptului că acel 1 e nebun!

■ **Tanku**

Bine că a început şi la noi tâmpenia asta. Pe când un Columbine şi pe ale noastre meleaguri? Exagerări, senzaţionalism şi Jack Thompsoni. În sfârşit suntem occidentali.

■ **SilverBolt**

Se dă totul pe brazdă în sfârşit. Voi nu ştiaţi că în

jocuri sunt mesaje subliminale şi ne intră în subconştient şi ies frumos la iveală... odată ieşim cu ak-ul pe stradă şi radem juma de cartier. Sau rpg/ panzer... ce avem la îndemână.

Să vă văd atunci la ştiri.

■ **Angra Maynu**

Dacă toate jocurile au mesaje subliminale atunci eu, fan înrăit Mortal Kombat şi alte cafturi de genul, împreună cu alte câteva mii (măcar) de fani înrăiţi şi crescuţi de Sub-zero şi tăticul Goro, de ce am priceput (încă de ţânc) că chestiile de genul FATALITY sunt menite să rămână în joc?

Nu pot crede faptul că o industrie întreagă... gaming... este ameninţată de nişte retardaţi care nu reuşesc să facă distincţia între realitate şi ficţiune.

De ce nu s-a desfiinţat literatura atunci când Goethe a scris Suferinţele tânărului Werther, carte în urma căreia câteva mii de tineri din toată Europa s-au sinucis?

A... şi apropo... chestiile alea cu 'MATURE CONTENT 18+' care apar pe cutia CD-ului... ar trebui să fie destul de clare şi concise...

■ **Adrian_1only**

Părinţii sunt de vină, că la opt ani nu trebuie să îl laşi să se joace mk, gta 3, vice etc. Până şi un shooter ca Serious Sam poate să „îl deregleze" pe săracul copil că doar e clasa a doua, nu ştie prea multe.

Sunt foarte curios să aflu din cauza cărui joc s-a sinucis. Când eram copil şi mă jucam Carma 2, nu m-am dus să iau maşina lu' tata să omor vecinii, câinii şi alţi pietoni, după care să zbier „unde găsesc un afterburner ???!!!"

■ **LaY_Z**

Părinţii sunt cam neinformaţi zilele astea. Ar trebui să încerce şi ei să se joace cu odrasla. Poate aşa îşi dau şi ei seama că jocuri cu violenţă maximă nu sunt pentru copii de 8 ani...

Nu numai că ăştia mici au imaginaţia bogată, dar tind să devină nişte sclavi ai calculatorului, nişte zombie. Că se sinucid după sau nu, nu mai contează, important e să nu ajungă în stagiul ăla.

■ **Weezer**

Problema e că ştirile astea au efect asupra celor care habar nu au cum se învârte fenomenul de gaming. Adică asupra maselor. E de ajuns să pună mâna pe un joc violent un tip cu.. err... probleme la cap şi gata, se dă şi verdictul că jocurile sunt nocive şi trebuie interzise. De fumat nu mai zice nimeni nimic şi am o vagă impresie că sunt mai mulţi cu plămânii ca toba de eşapament decât labilii mintal nesupravegheaţi, care experimentează Critical strike cu cuţitul de bucătărie.

■ **Marius1287**

Cine crezi că o să ia în consideraţie incidentul asta cu boracu'?

Acum câţiva ani am auzit la ştiri de un copil care fusese pedepsit de ai lui şi nu-l lăsau să iasă afară. Acesta, în tâmpenia lui, se duce îşi ia pătura şi sare de pe balcon ca să ajungă jos. Ce l-a determinat să facă chestia asta ? Tom & Jerry!!!! Motanul şi şobolanu' ăla nebun !!! A văzut el că se poate face o paraşută în felul ăsta... sau cine ştie... poate data viitoare încearcă cu sutienu' lu' mă-sa...

În curând o să fie interzise şi desenele cu Dexter.

■ **Alex_667**

Ratingurile alea nu sunt puse degeaba pe cutii, oricât le-am înjura noi. Un copil este extrem de uşor influenţabil. Este treaba părinţilor să aibă grijă ca acel copil să nu fie influenţat de anumite lucruri care i-ar putea dăuna sănătăţii fizice sau psihice. Din păcate, de foarte multe ori treaba asta nu se întâmplă, fiindcă părinţii fiind la serviciu, lucrând pentru a-i asigura traiul copilului (şi nu, asta nu se întâmplă doar în România). Urmarea directă este că aceştia nu mai au timpul necesar pentru supravegherea acelui copil, nereuşind să limiteze accesul la lucrurile nocive cu care intră acel copil în contact. Drept urmare, se întâmplă ce se întâmplă.

Cine e de vină? Lipsa de bani (bani necesari angajării personalului care să supravegheze copilul, când părinţii acestuia nu sunt acasă), accesul mult prea uşor al copiilor la jocuri destinate publicului 16+, lipsa de informare a copilului (ceva de genul „băăă, ce vezi pân' jocuri, să nu încerci şi în realitate că o păţeşti. Jocurile sunt jocuri, realitatea e realitate) şi alte lucruri.

■ **Shummy**

Rating-ul de pe cutie este pus pentru PĂRINŢI, nu pentru copii sau vânzătorii de la casă. Ca părinte responsabil, te uiţi ce şi-a cumpărat copilul şi îi dai două castane când vezi 18+ pe cutie.

Dacă nu faci asta, mai bine resume to fwap and buy a dog.

■ **Brutalistu**

Dacă un copil de 8 ani joacă ceva ce nu este indicat pentru vârsta lui, este vina părinţilor şi nu a copilului sau a jocului.

Un copil de 8 ani TREBUIE supravegheat. Este inacceptabil să nu ştii ce face fii-tu la 8 ani. Hai, de pe la 13-14 ani, are şi el pitici pe creier şi poate nu o să ştii tot ce face, dar la 8 ani nu ai cum să nu ştii ce face copilul, dacă ai un dram de minte în cap şi puţin simţ de responsabilitate.

Am înţeles că prin Germania (probabil şi alte ţări) copiii până la o anumită vârstă nu au voie să fie lăsaţi nesupravegheaţi în casă. Nu zic acum că toţi trebuie să-şi angajeze babysitters sau ceva de genul, că până la urmă România nu e Germania. Dar totuşi, nu trebuie să fii psiholog pentru a-ţi da seama că un copil care îşi vede un părinte vreo doua-trei ore seara, iar pe celalalt pe la sărbători, are nişte probleme serioase.

■ **Sekaba**

Puştiul ăla s-a inspirat doar din jocuri...

Mai mult ca sigur s-a sinucis crezând că maică-sa l-a părăsit. Părinţii sunt de vină nu pentru că lasă copilul nesupravegheat în faţa calculatorului, ci pentru că nu reuşesc să fie acolo când el are nevoie de ei. Este foarte trist şi nu are nicio legătură cu jocurile.

■ **Karny**

Dar până la urmă şi eu vin să spun că nu este de vină jocul. Am un coleg la radio care e trecut de 40 de ani. Un tip foarte „rasat" şi intelectual fin, cântăreţ, stuff like that. Imaginaţi-vă că de 2-3 ani e „into computers". Nu pentru că l-a apucat dragostea, ci pentru că testează PERSONAL fiecare joc care ajunge în mana lu' fi-su de 9-10 ani ca vârstă.



Ne întreabă pe toţi ce i-am mai recomanda (pentru că se plictiseşte ăla micu numai cu un joc) şi apoi joacă puţin şi abia după aceea îi instalează jocul băiatului. Culmea este că pe el nu îl pasionează, e aproape un chin să le testeze uneori, numai că vrea să ştie în orice moment ce şi cum. Şi ăla mic are limited time on the PC, că trebuie să mai şi bată mingea.

Îl admir sincer pe omul acesta.. poate că dacă şi din partea copilului în cauză cineva s-ar fi obosit să ştie ce are pe comp, nu mai discutam în acest thread.

■ **Dojo**

Jocurile au şi părţi bune, dar şi părţi rele. Dacă un copil de 8 ani e lăsat de capul lui să se joace toată ziua în faţa calculatorului, se pot întâmpla două lucruri: o să devină addicted şi o să stea ca o legumă jucându-se toată ziua şi/sau o să fie influenţat atât de tare jocurile pe care le joacă (mai ales dacă sunt foarte violente) încât comportamentul lui va fi afectat mai mult sau mai puţin ajungându-se în cazuri extreme la astfel de situaţii. Bineînţeles că nu e obligatoriu (poate nici foarte probabil) să se întâmple ce am spus mai devreme, dar nu trebuie să uităm că un copil mic nu are discernământ şi nu se poate controla (dacă nici măcar unii dintre adulţi nu se pot controla în ceea ce priveşte jocurile) şi nu îşi poate impune să stea un număr fix de ore (preferabil cât mai mic) în faţa calculatorului. Pot să mă dau pe mine ca un exemplu; atunci când eram mic aş fi stat şi 24 de ore din 24 în faţa unui joc dacă nu ar fi fost ai mei. Acum lucrurile s-au mai schimbat.

■ **FuzzyFuzzball**



LEVEL 04/07

talon de comandă

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucrează în scopul încheierii şi distribuirii de abonamente, şi au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steluţă pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268418728.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL martie 2007	10 lei		
CHIP SPECIAL RECUPERARE DATE	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL ianuarie 2007	10 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Judeţ*

Telefon e-mail

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 04/07

talon de abonament

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucrează în scopul încheierii şi distribuirii de abonamente, şi au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steluţă pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268418728.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preţ revistă cu CD/DVD	Preţ abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Judeţ*

Telefon e-mail

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

COMENZI ŞI PLATA ONLINE pe www.level.ro şi www.chip.ro

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Câştigă un joc Battlestations: Midway

În ce an se petrece acţiunea din Maelstrom?

a. 2020 ☐
b. 2500 ☐
c. 2050 ☐



Nume, prenume

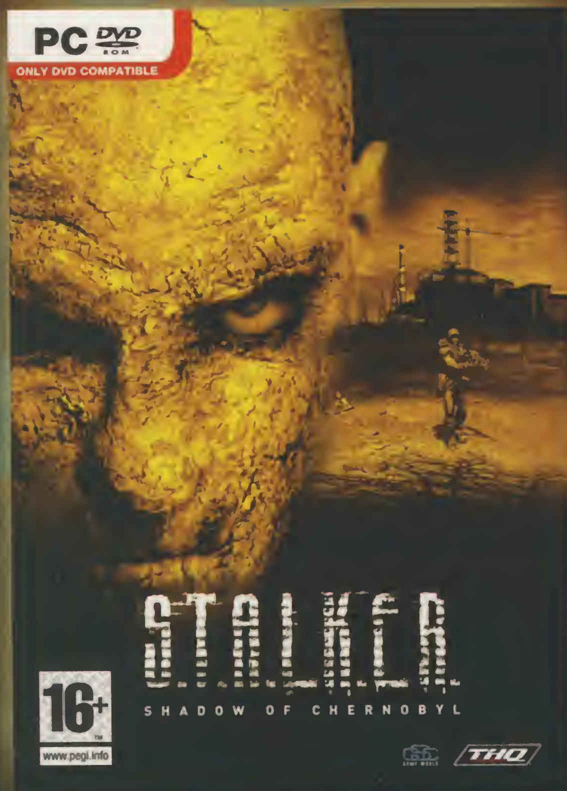
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judet

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Maelstrom din acest număr al revistei.

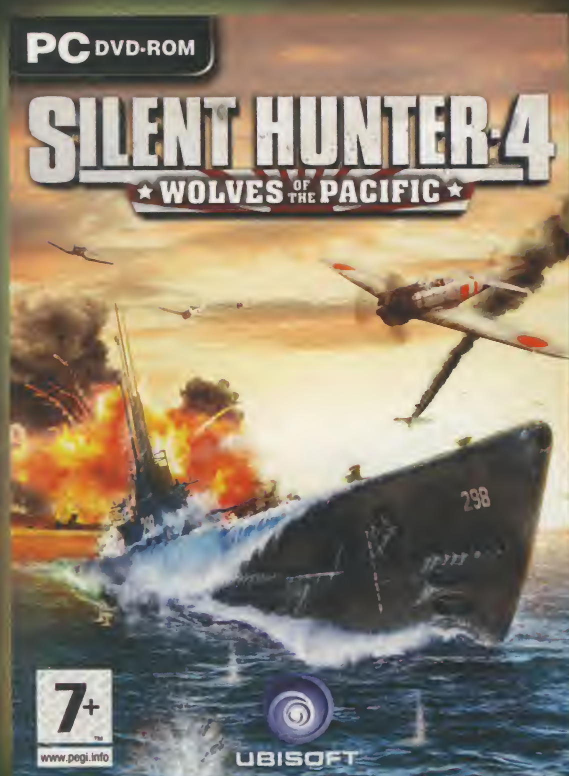
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,OP 2 CP 4, 500530 Brasov, până la 1 mai 2007.



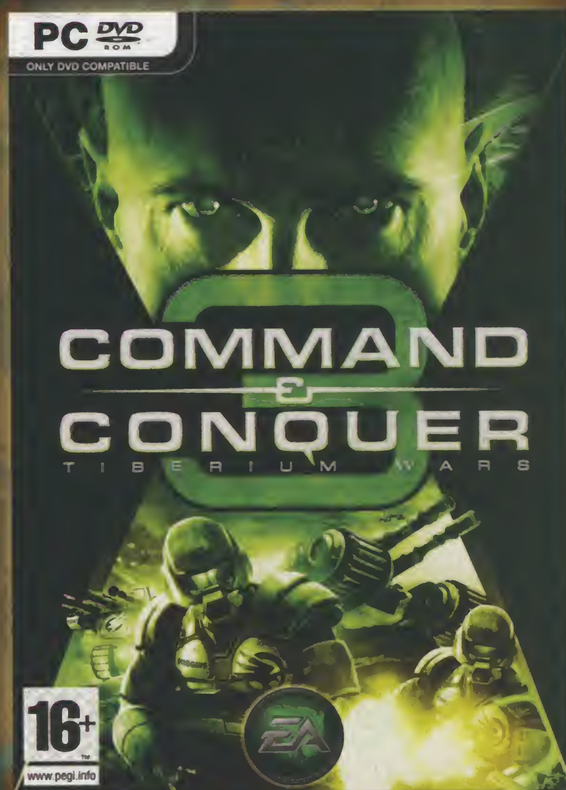
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Lunga călătorie a luat sfârşit.



UEFA Champions League 2006-2007
Cu dedicaţie pentru România.



Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
Cu dedicaţie din România.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Un RTS din vremuri de demult.

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE" au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.